

Este mes, GRATIS el DVD
BLOOD MONEY
Un trepidante thriller con Tracy Lords y James Brolin
núm. 139 FEBRERO 2004 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
SILENT HILL 4 THE ROOM
Konami te abre las puertas de la habitación del pánico...
Los mejores REPORTAJES
• Resident Evil: Outbreak
• Juiced
• Driver 3
• Novedades Konami 2004
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
Square Enix mostrará toda su magia en GameCube
...Y ADEMÁS
CUESTIÓN DE HONOR
ESTO ES FÚTBOL 2004
SOCOM II: U.S. NAVY SEALS
JAMES BOND 007 TODO O NADA
FORBIDDEN SIREN...
PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
R: RACING
Namco revoluciona la saga Ridge Racer
DUNLOP
¡EL MEJOR ESPIONAJE TÁCTICO!
METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW • RAINBOW SIX 3



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.







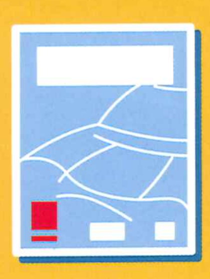
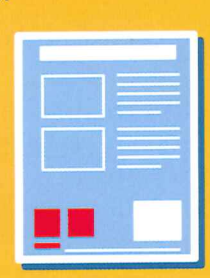

Violencia · Sexo o Desnudez · Miedo

Drogas · Lenguaje Soez · Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

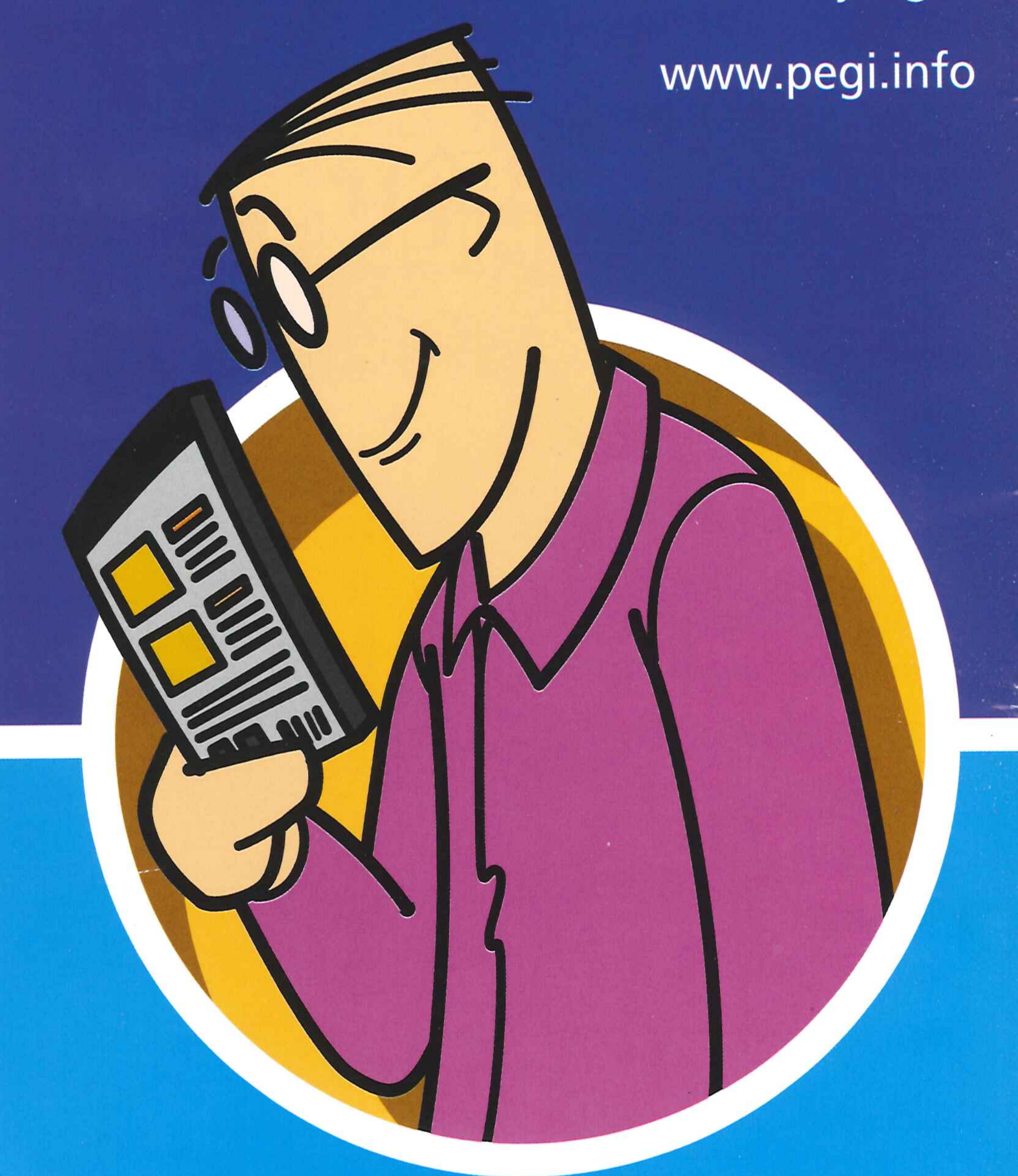
En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

SUMARIO Nº139

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

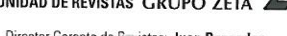
Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España** y **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Jasón García** y **Álvaro García**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**



UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesus Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

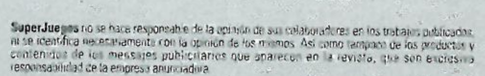
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2581, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **Mexico**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





EN PORTADA





Resident Evil Outbreak
Capcom regresa con su *Survival Horror* a **PlayStation 2** con el capítulo más terrorífico y opciones *On-line*.

12



Silent Hill 4
Si creíais haber visto y sentido todo en cuanto a juegos de terror, esperad a ver las últimas noticias de la saga oscura de **Konami**.

15

DRIV3R
Queda poco para que el mito de **Reflections** cobre vida, pero tras ver las pantallas de este reportaje la espera se os hará eterna...

22



R: Racing
Hacía mucho tiempo que **Namco** no alegraba nuestros sentidos con un nuevo *Ridge Racer*. La popular serie automovilística regresa más poderosa que nunca a los tres formatos de 128 *bits* acompañada de coches reales y una bella protagonista.

26



Y ADEMÁS...

SUPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES



EDITORIAL

Namco y su saga *Ridge Racer* se encargaron hace casi diez años de inaugurar el género de conducción en **PSone**. Por aquel entonces nuestros sentidos fueron testigo de un potente motor poligonal que daba vida a uno de los títulos más influyentes de toda la historia del videojuego y que hacía gala de una jugabilidad prácticamente infinita. Con estas tres premisas por bandera la saga automovilística de la otra gran N vuelve a la actualidad con versiones para los tres sistemas de 128 *bits* y, por primera vez, con vehículos reales. Asimismo, os hemos preparado una avalancha gráfica y escrita de los últimos datos sobre el cada vez más cercano *Driver 3*, conocido como *Driv3r*. La calidad que atesora este título es tal que supondrá la misma revolución que originó el primer *Driver*. Por su parte, **Acclaim** nos presentó a puerta cerrada su juego de coches para finales de año, *Juiced*, amparado bajo la creciente moda *Tuning* y con licencias oficiales. Parece que los amantes de la conducción están de enhorabuena, pero como no sólo de coches vive el «jugón» hemos querido haceros partícipes de la nueva generación de *Survival Horror* protagonizada por *Forbidden Siren*, *Resident Evil Outbreak* y *Silent Hill 4*, tres pesos pesados que irán apareciendo cual goteo incesante sobre nosotros durante este prometedor año 2004. Y si por casualidad no os gustan los juegos de coches y de terror no os preocupéis, en este número de **SuperJuegos** tenemos de todos los géneros.

<<Marcos García>>

NOTICIAS

PROEIN

Guerra en todos los frentes



Después de su fulgurante paso por **PC**, *Call Of Duty* llegará también a todas las consolas a finales de 2004. El equipo encargado del desarrollo será el mismo que en la versión para **PC**, *Infinity Ward*. El juego ha sido aclamado por la prensa como el mejor *shooter* del año y nos introduce de una forma apasionante en los acontecimientos que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial, desde la toma de **Estalingrado** hasta la mismísima batalla por **Berlín**. Todavía no está confirmado qué capacidades *On-line* incorporará finalmente cada una de las versiones del juego.

Star Wars Battlefront



Lucas Arts ha anunciado recientemente que **Pandemic Studios** está desarrollando un nuevo título basado en el universo de *Star Wars*. Los jugadores dispondrán de 15 entornos basados en 10 planetas y podrán escoger entre 20 tipos de soldados y 15 vehículos. *Star Wars Battlefront* es un juego multijugador que se adaptará a las capacidades *On-line* de **PlayStation 2** y de **Xbox Live**. A la venta en otoño.

//Call Of Duty verá la luz en todas las consolas//

Cada uno de los cinco personajes cuenta con habilidades características.



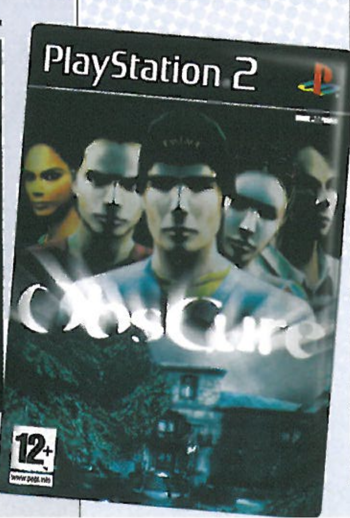
VIRGIN PLAY

Obscure, asalto al Survival Horror

Virgin Play va a editar un título de terror con muy buena «pinta». El juego ha sido desarrollado por **Hydra Vision** y nos sitúa en una escuela norteamericana en la que tendremos que dirigir a un grupo de 5 estudiantes, al más puro estilo de las películas *teen* de terror. ***Obscure*** será publicado para **Xbox** y **PlayStation 2**, con un apartado gráfico espectacular incluyendo increíbles efectos como el aura de los monstruos.



El juego transcurre en una escuela americana que es asaltada por las fuerzas del mal.



UBI SOFT

Project Zero 2: Crimson Butterfly

Tecmo nos sorprendió con *Project Zero*, un magnífico *Survival Horror* inspirado en leyendas japonesas. En **Estados Unidos** y **Japón** ya han podido disfrutar con la segunda entrega de la franquicia de **Tecmo**. La compañía japonesa no había conseguido hasta la fecha un distribuidor para *Project Zero 2: Crimson Butterfly* y finalmente ha llegado a un acuerdo con **Ubi Soft** para ponerlo a la venta en **Europa** y **Australia**. Este segundo capítulo es en realidad una precuela sobre los acontecimientos que tuvieron lugar en el primer *Project Zero*. Como ocurría en éste, de nuevo la única forma de atrapar a los espíritus que nos atormentarán durante la aventura consistirá en utilizar una cámara fotográfica con poderes paranormales capaz de succionar sus almas. Por supuesto, se han mejorado los gráficos y con una historia que promete poner los pelos de punta a los usuarios de **PlayStation 2**. La protagonista es **Mio Amakura** junto a su hermana gemela **Mayu** que se verán envueltas en una trama de intriga en un pueblo abandonado.



ADESE

Acuerdo con Consumo



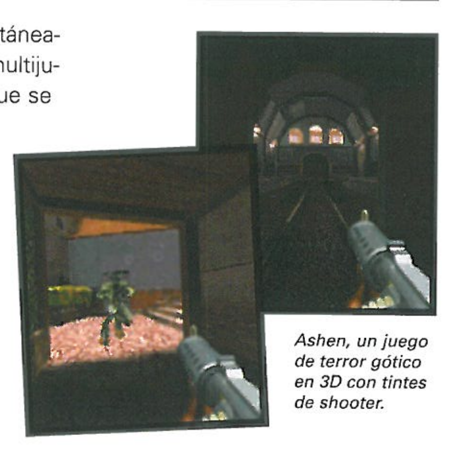
Francisco Arteche, presidente de aDeSe, y Pilar Fabregat Romero, Dtra. General de Consumo y Atención al ciudadano.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (**aDeSe**) firmó el 19 de diciembre un convenio con el Instituto Nacional de Consumo para la promoción y difusión del código PEGI, y darlo a conocer a gran escala, especialmente entre padres y educadores. El PEGI cuenta con todo el apoyo de la industria y la prensa especializada.

NOKIA

Novedades para 2004

La consola de **Nokia** sigue ampliando la oferta de su catálogo. Entre los nuevos títulos previstos para este año están *Ashen, Operation Shadow, Requiem Of Hell, Sega Rally Championship, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Worms, The Sims Toman La Calle* y *WWE*. Una serie de juegos que permiten aprovechar las capacidades de tecnología inalámbrica *Bluetooth* para que puedan competir varios jugadores simultáneamente. Pero las opciones multijugador también pretenden que se pueda jugar con gente de todo el mundo. Dos de estos títulos han sido desarrollados en exclusiva por **Nokia**, *Ashen* y *Operation Shadow*. La compañía pretende que a final de año **Nokia N-Gage** tenga entre 50 y 100 juegos en su haber.



Ashen, un juego de terror gótico en 3D con tintes de shooter.

NINTENDO

Nuevo director comercial

Rafael Martínez Moya-Angeler ha sido nombrado Director Comercial de **Nintendo España**. Se incorporó a la compañía en 1993 como Jefe de Producto y en tan sólo dos años llegó a Director de *Marketing*, cargo que desempeña ahora junto al recién estrenado.



SONY C.E.

PS2 comienza el año arrasando

Sony C.E. ha anunciado que el presente año fiscal se ha convertido en todo un éxito. La venta de **PlayStation 2** en territorios PAL ha supuesto un incremento del 10% en los principales países. En **España** las ventas de **PlayStation 2** del 1 de diciembre de 2003 al 6 de enero de 2004 han superado las 500.000 unidades, haciendo un total de 2.200.000 de consolas vendidas.

H. DE NOSTROMO

Juegos a 14,95 Euros

Herederos de Nostromo pondrá a la venta cuatro títulos para **PlayStation 2** a un precio muy interesante, 14,95 Euros. El primer juego es *Road Rage*, en el que podremos conducir hasta 30 vehículos diferentes de 6 conocidas marcas japonesas. *Cool Shot* es un simulador de billar en el que podremos enfrentarnos con los mejores jugadores del mundo. *European Tennis Pro*, un original juego de tenis y por último *Homerun*, un juego que opta por el deporte del béisbol.

NINTENDO

Nuevos juegos Pokémon



Elige una escena de un programa de TV y coloréala. Luego podrás contemplarla en la Galería de Obras de Arte.

Programación



Entre otras muchas cosas podrás ver el noticiario presentado por **Psyduck** con el fin de informarte sobre todo lo relacionado con el mundo *Pokémon*, o jugar con una versión virtual de *Pokémon Mini*.

Los *Pokémon* están a punto de aterrizar por vez primera en **GameCube** con dos fascinantes títulos que recrean el universo de estos seres tan populares. En abril llegará *Pokémon Channel*, un curioso juego cuya acción se desarrolla en la cadena de televisión *Pokémon*, ya que la misión que nos encomendarán será encontrar las cintas de vídeo y devolverlas a la emisora para que ésta pueda continuar emitiendo su programación. De este modo, los jugadores no sólo aprenderán más cosas del mundo *Pokémon* explorando las playas, montañas y bosques, sino que se lo pasarán en grande participando en concursos, viendo las noticias o comprando en la Teletienda. Por otro lado, en marzo, saldrá a la venta el esperado juego de lucha *Pokémon* en 3D, ***Pokémon Colloseum***. A diferencia de las ediciones *Stadium* de **Nintendo 64**, el usuario además de tener la posibilidad de jugar en partidas multijugador podrá formar equipo para hacer frente a combates 2 Vs. 2. Asimismo, se podrán transferir los *Pokémon* capturados en las versiones *Rubí* y *Zafiro* de **GBA** para combatir con los *Pokémon* registrados en la *Pokédex* del cartucho.

//GameCube da la bienvenida a los Pokémon//



2 Vs. 2

Una de las novedades más importantes de ***Colosseum*** es la posibilidad de hacer equipo para hacer frente a batallas dos contra dos. ¡¡Toda una diversión!!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO DEAD TO RIGHTS

PLAYSTATION 2
Ángel Díaz Conde (BARCELONA)
Juan José Martín Santos (MADRID)
José Mª Fernández Suárez (SEVILLA)
Marcos Alvarez Duarte (ASTURIAS)
Iván Moreno Aguado (ZARAGOZA)
Manuel Abellaneda Tapias (ASTURIAS)
Julio Vázquez Gil (BARCELONA)
Antonio Rodríguez Arroyo (LA CORUÑA)
Angel Carralero Martín (VALENCIA)
Samuel Romeo Rodrigo (ZARAGOZA)
Javier Turienzo Miralles (MADRID)
José Fernández Cánovas (BARCELONA)
Mariano Moreno Cifuentes (MADRID)
Alain Serrano García (VALENCIA)
Alvaro Martín Fernández (SEVILLA)

GAMECUBE
Felipe Morales Arriba (BARCELONA)
Alberto Ruiz Gutiérrez (MADRID)
Carlos Gallego Ballesteros (ASTURIAS)
Manuel de Pedro Avila (VALENCIA)
Santiago Sáez González (MÁLAGA)

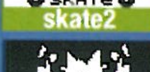


Personaliza tu móvil 5584

logos & postales

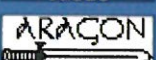
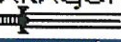




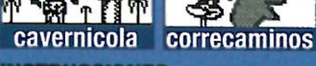












angel · arana2 · homer2 · alonso3 · alien · coche · bomba · lara · skate2 · born · manga4 · matrix2 · pecado · chucho · muerdo · strike · snow · pirata2 · vacas · mundo · aragon1 · basket · space1 · lobo2 · cavernicola · correcaminos

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **5584** con el texto **LOGOJGO** para bajarte un logo y/o **POSTALJGO** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGOJGO ANGEL** o bien **POSTALJGO MATRIX2**

salvapantallas

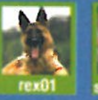














play01 · metro01 · moto04 · radar01 · ski02 · moto02 · moto03 · moto06 · loro01 · parapente01 · coche01 · coche03 · coche06 · metr01 · mona01 · anillo01 · coche05 · luna01 · hotdog01 · ice01 · moto02 · devil01 · aire01 · trex01 · fuego01 · escalada01 · carwash01 · aguila01 · perro02 · vaca01 · coche02 · asturias01 · matrix01 · tigre01 · ski01 · oveja01 · paisaje06 · moto05 · rex01 · spiderman01

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **5584** con el texto **FOTOJGO** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOJGO MOTO02**

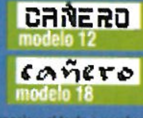
tonos & polifónicas

melodía	ref.	melodía	ref.
Aquí no hay quien viva/B.S.O.	viva	En tu cruz me la clavaste/Chenoa	clavaste
Imaginary/Evanescence	imaginary	Terminator	terminator
Get busy/Sean Paul	busy	We are the champions/Queen	champions
La costa del silencio/Mago de Oz	costa	El Señor de los Anillos	anillos
Crazy in love/Beyonce	crazy	Rasca y pica	rasca
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction	Himno Real Madrid	madrid
La esencia de tu voz/Rosa	esencia	Himno Valencia	valencia
Rosa y espinas/David Civera y Bisbal	espinas	Himno F.C. Barcelona	barcelona
Light my fire/The Doors	myfire	Himno Atlético de Madrid	atletico
No es lo mismo/Alejandro Sanz	mismo	The Champion League	league
Down/Junior	junior	Sweet child ´o mine	child
Highway to hell/ACDC	highway	James Bond-007/B.S.O.	bond
Volver a disfrutar/El Canto del Loco	volver	Sweet dreams/Marylin Manson	sweet
Full Monty	monty	We will rock you/Queen	rockyou
Dolores se llamaba Lola/Los suaves	dolores	1 mas 1 son 7/Los Serrano	serrano
Tequila/Café Quijano	tequila	Blade Runner/B.S.O.	blade
Tanto la quería/Andy &Lucas	queria	Un noche con arte/El Arrebato	arte
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas	Back in black/ACDC	back
Shin Chan	shinchan	Loco por incordiar/Rosendo	loco
CSI/B.S.O.	csi	A Fuego/ Extrenoduro	afuego
Tengo/Queco	tengo	Embrujadas/B.S.O.	embrujadas
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	ver	Matrix Reloaded/B.S.O.	matrix
Shrek	shrek	Starwars/B.S.O.	starwars
Los Simpsons	simpsons	Indiana Jones/B.S.O.	indiana

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOJGO VIVA** o bien **POLIJGO TERMINATOR**

nombres





Cañero modelo 7 · Cañero modelo 8 · CAÑERO modelo 12 · Cañero modelo 14 · CAÑERO modelo 16 · cañero modelo 18

Envía al **5584** el texto **NOMBREJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREJGO CAÑERO20**

MAXInombre

Envía al **5584** el texto **NOMBREGJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREGJGO CAÑERO19**

CAÑERO

CAMISETA

La camiseta de tu equipo ahora en tu móvil







albacete 01 · athletic 02 · atletico 03 · barça 04 · espanyol 08 · madrid 14 · sociedad 15 · sevilla 16 · valencia 17 · betis 05 · depor 07 · celta 06

Envía al **5584** un mensaje con el texto **CAMISETAJGO** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el salvapantallas del Barça con el nombre Albert y el dorsal 7 envía CAMISETAJGO 04 ALBERT 7

NOMBRE ELFICO



Ej: Alvaro

Para decorar tu móvil con caracteres élficos envía un mensaje al **5584** con el texto **ELFICOJGO** seguido de un espacio y tu nombre o apodo.
Ej: **ELFICOJGO Alvaro**

Sonidos reales

Son sonidos en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, ... Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONIDOS REALES**

Envía **SONOJGO** al **5584** seguido de un espacio y el **SONIDO REAL** que deseas. (**OVEJAS, CERDOS, POLICE, ROBOTS, TELEFONO, HIPHOP, VACAS, RANAS, GATITOS, PERROS, PATOS, BEBÉS**) Ej: **SONOJGO POLICE**

MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310, Philips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735 y otros.

salvapantallas animados





bio · vaca · yinyan · bruja · matrix · camello

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia.
EJ: ANIMADOJGO MATRIX

GRAFFITI

Ahora tienes un nuevo sitio donde escribir tus graffiti. Envía **GRAFFITIJGO** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5584**
Ej: GRAFFITIJGO PEDRO



WANTED

Para encontrarte entre los más buscados del Oeste envía **WANTEDJGO** al **5584**





nombre COLOR Sólo móviles compatibles



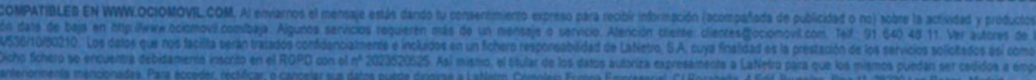





Elena modelo 1 · Elena modelo 2 · Elena modelo 3 · Elena modelo 7 · Elena modelo 4 · Elena modelo 5 · Elena modelo 6

Envía un mensaje al **5584** con el texto **NOMBRECOLORJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido.
Ej.: **NOMBRECOLORJGO ELENA7**





[PS2 -XBOX]

JUICED

Acclaim y Juice Games mostraron en Liverpool, por primera vez, su nuevo proyecto automovilístico amparado en la moda Tuning

JASÓN

Tras la visita a **Juice Games** os podemos asegurar que ***Juiced*** nos propondrá nuevas posibilidades de juego ofreciendo la máxima calidad técnica en sus formatos **PS2** y **Xbox** con una mezcla de arcade y simulación muy peculiar. En el modo principal del juego, donde tendremos que elegir un personaje que protagonizará la aventura, evolucionaremos para conseguir ganarnos el respeto de las bandas rivales y del público venciendo en las diferentes pruebas que contiene su desarrollo. Apostaremos dinero e incluso nuestro coche en diferentes competiciones divididas en carreras callejeras organizadas, eventos de circuito, carreras por autopista y campeonatos especiales, lo que ofrece un novedoso y particular abanico de posibilidades. Por ejemplo, para ganar en una de las pruebas tendremos que realizar acro-

EL TALLER

Aquí podremos personalizar y modificar los vehículos estética y mecánicamente eligiendo entre multitud de accesorios reales como llantas, alerones, colores, pegatinas o capós. También podremos incrementar el rendimiento de nuestro vehículo con el escape, el turbo, el óxido nitroso...





COMPARATIVA

Para que os hagáis una pequeña idea de las variaciones a las que podremos someter a nuestro vehículo en ***Juiced***, aquí tenéis la transformación de un *Mitsubishi Eclipse* de serie en un vehículo perfectamente «tuneado». Las variaciones que nos ofrecerá la creación de **Juice Games** son prácticamente infinitas.

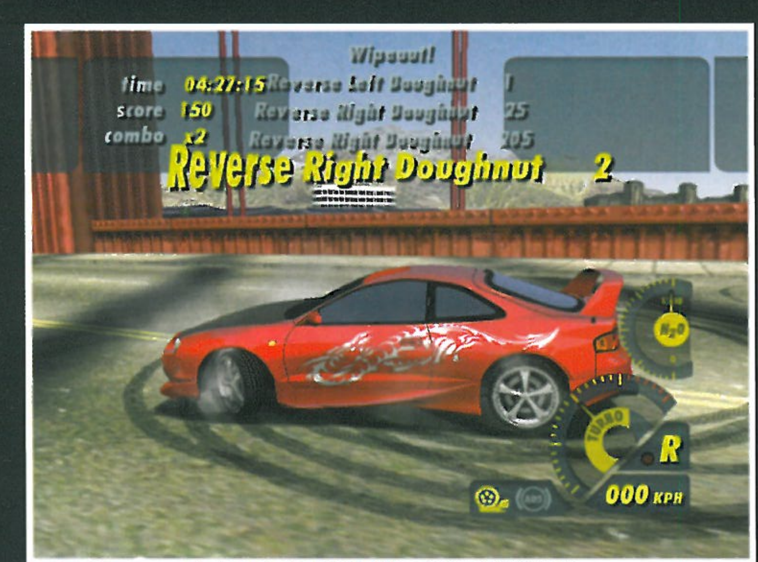
LA VIDA TUNING

Personaliza tu coche, forma una banda de amigos y gánate el respeto de la ciudad a bordo de tu vehículo

//Acclaim se apunta a la moda Tuning//

bacias a baja velocidad como vueltas completas o cambios de sentido de marcha iniciándolo desde reversa y siempre cerca de público para conseguir incrementar los puntos. En ciertos momentos del juego entraremos en contacto con las otras bandas y nosotros mismos formaremos una, ya que en otras carreras tendremos que establecer estrategias con los demás coches del equipo. Desde los clásicos y poderosos V8 estadounidenses hasta las más actuales máquinas contarán con licencia y elevarán el número a más de 50 vehículos creados a partir de los planos originales. Estos los obtendremos con dinero o ganando, y una vez conseguidos y con más dinero los modificaremos en el taller con piezas de marcas reales que podríamos encontrar en la actualidad. Podremos variar su diseño con nuevas partes de

Juiced nos obligará a realizar una conducción más exigente y minuciosa que en otros títulos de conducción.







COCHES

Como podéis ver en estas pantallas, **Acclaim** ha adquirido las licencias de los vehículos más representativos de la creciente moda *Tuning*. Aquí tenéis un *Nissan* y un *Mazda*.





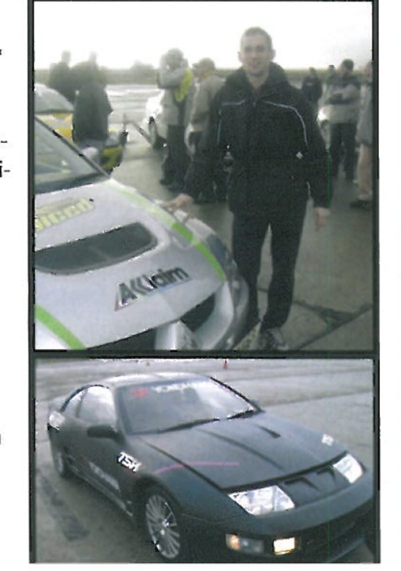




//Juiced aparecerá para PS2 y Xbox a finales de 2004//

LA REALIDAD

Rodeados de vehículos de altas prestaciones y en plena pista de aterrizaje en **Liverpool** conocimos el último proyecto de **Acclaim**. Para demostrarnos la realidad en la que se basa ***Juiced*** pudimos disfrutar como copilotos, en manos de profesionales de diferentes ramas de la conducción, dentro de máquinas como el *Mitsubishi EVO VIII* de *A Todo Gas 2* con 300 CV o el agresivo *Nissan 300ZX Twin-turbo* con más de 450 C. Para poder apreciar todos los niveles dentro de la programacion visitamos la compañía que lo esta desarrollando, **Juice Games Studios**, donde observamos desde el complejo mapeado del juego hasta los brillos en tiempo real de los coches.



faldones, llantas, pintura, vinilos, entre otras o incrementar más su rendimiento con piezas mecánicas como, la centralita, el turbocompresor o el óxido nitroso. Pero cuidado con tanto caballo desbocado, que el que rompe paga ya que nuestro coche sufrirá daños al golpearlo y tendremos que pagar la factura de reparación.
Para poder jugar en compañía, **Juiced** te ofrecerá la posibilidad de jugar a pantalla partida o con la ilimitada opción *On-line* contra otros oponentes de la red tanto en **PlayStation 2** como en la consola de **Microsoft**. ***Juiced*** saldrá a la venta en el último cuarto de 2004, así que en próximos números os revelaremos más detalles de un título dispuesto a rivalizar con el casi inalcanzable *Gran Turismo 4*.

ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº01. FIFA Football 2004



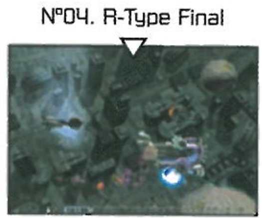
Nº02. W.R.C. 3



Nº03. XIII



Nº04. R-Type Final

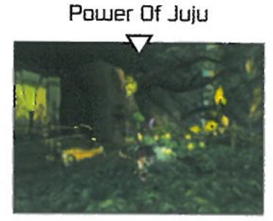


Nº05. Soul Calibur 2



Nº06. Starsky & Hutch

Nº07. Tak & The Power Of Juju



Nº08. SOCOM U.S. Navy Seals

Nº09. Grooverider

La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES



R. DREAMER

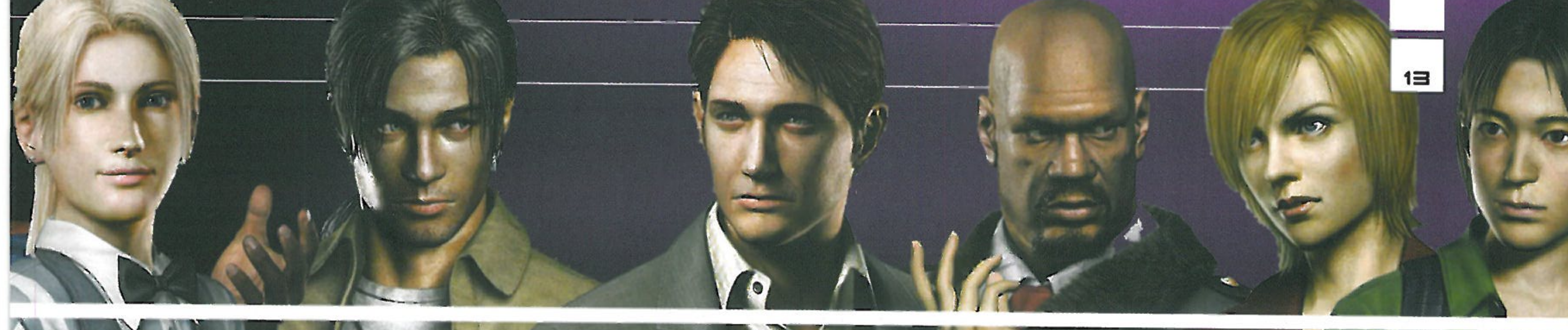
La última entrega de Resident Evil introduce a la saga definitivamente en el universo On-line de PlayStation 2 con un brillante juego de acción

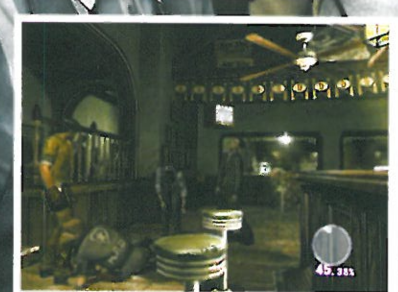
RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Capcom ha mantenido la tensión hasta límites insospechados entre los seguidores de *Residente Evil*, hasta que por fin ha presentado la primera entrega *On-line* de la franquicia que dio origen al *Survival Horror*. Pero la incursión también ha respetado a aquellos usuarios que todavía no han podido sumarse a la experiencia de juego en banda ancha, ya que incorpora un modo de juego con el que no es necesario conectarse. Ambos modos de juego son casi idénticos con la salvedad de que los personajes pasarán a ser controlados por la CPU; la otra diferencia es que durante la aventura los zombis pueden infectar a los personajes con el



T-Virus, y en la modalidad *Off-line* cuando el porcentaje de infección alcanza el 100% supone la muerte, mientras que jugando en red nuestro personaje se convertirá en un zombi. En lo que al sistema de juego se refiere, ***Resident Evil Outbreak*** nos plantea un desafío que se extiende a lo largo de 5 escenarios. Básicamente nos veremos inmersos en una huida que no parece tener fin de *Raccoon City*. Con el disco duro se reduce considerablemente el tiempo de carga entre habitación y habitación, lástima que todavía no haya planes para su comercialización en **España**. Dicho intervalo está justificado por la increíble calidad que despliegan los escenarios recreados en 3D. **Capcom** ha aprovechado de una forma magnífica el *hardware* de **PlayStation 2** con espectaculares efectos visuales, tal y como sucede por ejemplo cuando el camión cisterna del primer capítulo explota y todos los zombis quedan atrapados entre las lla-







PERSONAJES

Un total de 8 aspirantes a héroe, de toda clase y condición se encuentran a disposición del jugador al inicio del juego. El motivo que les une es su presencia en el bar donde comienza el juego con una camarera, un fontanero, un policía, una periodista, etc.

ESCENARIOS

El juego se divide en cinco escenarios que se irán superando en estricto orden. Por lo tanto será necesario terminar con el primero para abrir el segundo y así hasta el final. Lo más destacable es que los escenarios han sido diseñados en 3D desplegando una calidad increíble en cada entorno.







EN COMPAÑIA

Ya sea jugando *On-line* o en solitario, durante la aventura se puede echar un cable a nuestros compañeros de viaje. En ocasiones hasta resultará necesario, sobre todo cuando se trata de pedir ayuda alertando a otros jugadores o personajes manejados por la CPU para salvar obstáculos.

ONLINE

Para sacarle todo el partido a ***RE Outbreak*** hay que probar el modo de juego *On-line* junto a tres personas más

mas. Una mención aparte merecen también los enemigos. Su Inteligencia Artificial ha mejorado notablemente. Ahora persiguen a los humanos, incluso abriendo puertas si es necesario para conseguir hincarnos el diente. ***Resident Evil Outbreak*** puede convertirse en un buen gancho para iniciarse en el entorno *On-line* de **PS2**, aunque siempre nos quedará la opción de jugar la aventura «desconectados» de la red. Su fecha de lanzamiento todavía no está confirmada.



En el primer escenario la llegada a la zona del camión cisterna nos deparará uno de los momentos más espectaculares de Resident Evil Outbreak.







RAINBOW

Los aficionados a los shooters estratégicos están de enhorabuena. A títulos como SOCOM o Ghost Recon viene a unirse ahora la última producción de Ubi Soft

Tras su paso por la consola de **Microsoft**, uno de los *shooters* en primera persona más aclamados por los usuarios de videojuegos aparecerá en **PS2**. Los programadores de los estudios chinos de **Shangai**, los mismos que realizaron la versión de *Splinter Cell* han sido los encargados de la conversión. Para los que no conozcan el juego, cabe decir que controlamos a un equipo de fuerzas de elite del ejército formado por cuatro unidades. Nosotros encarnamos a **Ding Chávez**, un personaje de sobra conocido por los *fans* de las novelas de **Tom Clancy**. A los otros tres miembros del escuadrón podre-

Podremos dar varias órdenes a nuestros compañeros, como detenerse o explorar.

TOM CLANCY
Este escritor de novelas es el creador del universo de Rainbow Six.

SIX 3

mos darles órdenes usando el mando o bien a través del *Headset* mediante comandos de voz. Además, ellos responderán a estos dictámenes también a través de los cascos. Las misiones nos llevarán a visitar los lugares más recónditos del globo, y los escenarios han sido recreados con todo lujo de detalles. Como novedades exclusivas introducidas en la versión para **Playstation 2** se encuentra una nueva misión y la posibilidad de jugar la aventura principal en modo Cooperativo para dos jugadores a través de la pantalla partida. El próximo mes tendreis mucha más información sobre este gran título de **Ubi Soft**.







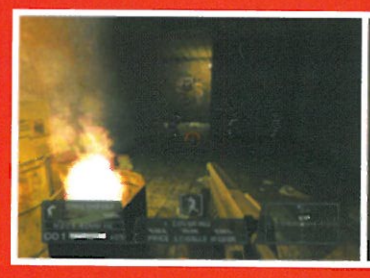


El jugador contará con un artilugio que le permitirá ver en condiciones de escasa visibilidad, como por la noche o en escenarios interiores.

//Incluirá un modo cooperativo para dos jugadores a la vez//

EFECTOS

El apartado gráfico del juego hace gala de unos impresionantes efectos como la deformación creada por el calor, las explosiones o la luz del sol, que en ciertos momentos se cuela por las ventanas.





KONAMI

SILENT H

[PS2-XBOX]

La saga que preside nuestras más desalentadoras pesadillas vuelve a estar de actualidad

VAULAN



No hacía ni una semana que *Silent Hill 3* salió a la venta y empezaron a surgir los primeros detalles de lo que sería la nueva entrega de la saga. Al parecer, se estaba desarrollando desde enero de 2003 e iba a disponer de un motor gráfico completamente nuevo. Después del exitazo de la tercera entrega, los *fans* ya no temían que **Konami** cayese en la comercialidad y empezase a producir títulos clónicos, anteponiendo la cantidad sobre la calidad. Pasaron los meses y a mediados de octubre, volvieron a saltar los rumores, **Konami** había registrado la marca «Silent Hill 4: The Room». Todo empezaba a cuadrar, el subtítulo era bastante revelador, y la gente empezó a fantasear sobre cómo sería el nuevo título. Lo primero que hay que tener en cuenta es que, al igual que la segunda entrega, la línea argumental principal no tendrá nada que ver con ninguna de las ediciones de la saga. Como se dijo hace unos meses, el papel principal lo tendrá **Henry Townsend**, un hombre de pelo castaño y de unos 30 años de edad que vive en la ciudad de **Ashfield**, una urbe que está en la periferia de *Silent Hill* (¿y no se han enterado hasta ahora de lo que pasa en ese pueblo?). En los primeros minutos de juego, nos encontraremos encerrados en el apartamento de **Henry**, que como imaginaréis será una especie de *Loft*, todo en la misma habitación. El baño tendrá un papel esencial en el desarrollo ya que después de investigar una semana por todo el apartamento, encontrará un agujero en una de sus paredes por el que se introducirá, lo que le llevará a diversos portales dimensionales que conducirán a mundos alternativos llenos de extrañas e infernales criaturas y lúgubres escenarios. Algunas de las áreas que se han revela-

//UNA NUEVA Y GENIAL VUELTA DE TUERCA//



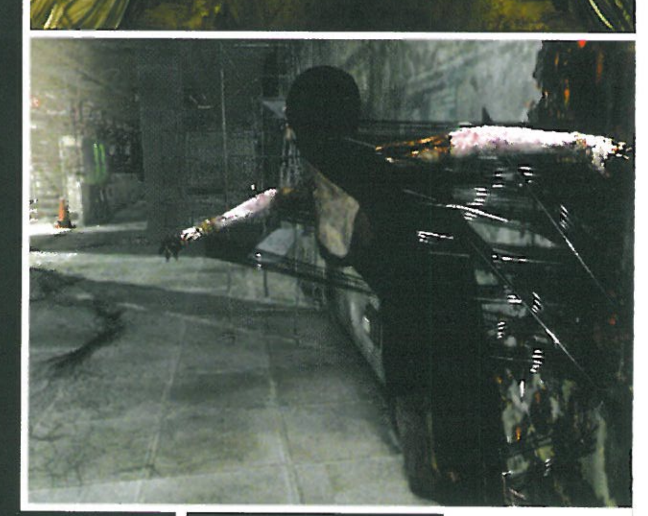


Como veis en las capturas, los escenarios serán tan sobrecogedores como en anteriores entregas de la saga.

Recientemente tuvo lugar en el impresionante complejo de ocio interactivo de Sony Metreon, ubicado en la ciudad de San Francisco, la presentación a la prensa americana de las próximas novedades de Konami para todas las consolas, correspondientes al ejercicio fiscal 2004/2005

T HILL 4 E ROOM

do son un hotel, una prisión y un bosque. De este último ya hemos visto imágenes, las cuales también han mostrado el aspecto de la ciudad de *Ashfield*; en particular, un motel del Sur de la urbe. El planteamiento del juego a primera vista parece bastante original, lo que sin duda agradecerán los seguidores de la saga que temían que fuese más de lo mismo. En cuanto al apartado jugable, de momento no se sabe demasiado. Lo que sí se ha confirmado es que se va a establecer una clara división entre el interior de nuestro apartamento y los infernales mundos a los que vayamos entrando por los portales dimensionales de los agujeros de nuestro cuarto de baño. Mientras estemos en el hogar, la cámara pasará a primera persona, lo que nos permitirá ver con detenimiento cada lugar del detallado escenario. De todos modos, una gran parte del juego la pasaremos usando cámaras en tercera persona, pues estaremos un buen tiempo en los mundos alternativos. Otro de los detalles que se ha desvelado es que aunque dispondremos casi con toda seguridad de la clásica radio o la linterna, la jugabilidad será bastante más parecida al primer *Silent Hill* que a los otros dos restantes. Obviamente volverán los *puzzles*, más desafiantes e ingeniosos que nunca, aunque esta vez habrá mucha más acción que en anteriores títulos. Así, la selección de objetos y armas será en tiempo real y no hará falta recurrir al inventario para escogerlas. Por lo que se ha podido ver en el tráiler y las imágenes que se han mostrado del juego, ***Silent Hill 4: The Room*** con- ▶



Algunos de los nuevos enemigos tienen una apariencia realmente escalofriante.

SILENT HILL 4 THE ROOM

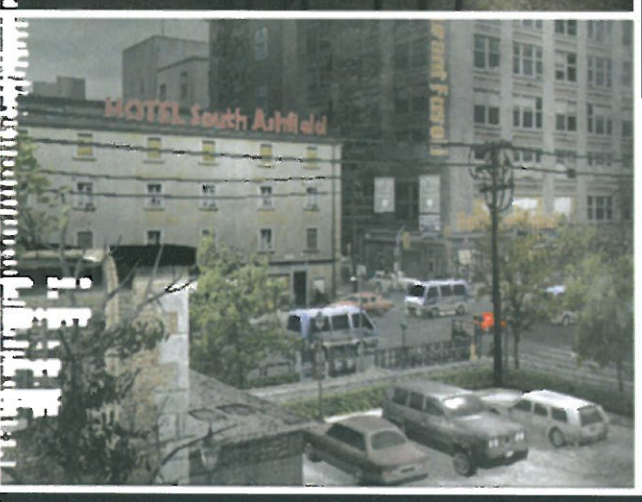
Los nuevos escenarios (esperemos que no vuelva a aparecer el hospital) incluyen un hotel, una cárcel y alguna sorpresa más que los programadores nos tienen reservada.

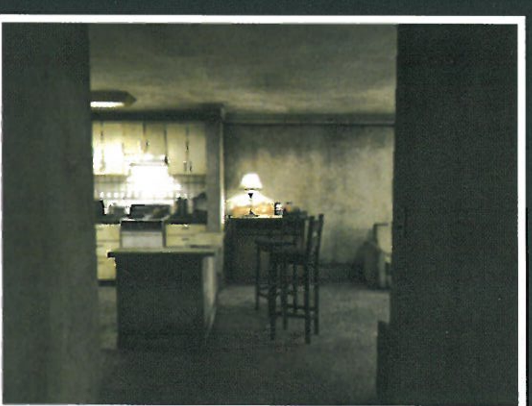
tará con una gran variedad de enemigos. Así, tendremos a torsos andantes con cabezas de bebés, criaturas con forma de babosa, fantasmas cadavéricos, perros infernales, engendros que están solapados al suelo o las paredes (y así nos atacarán), monstruos voladores como en las primeras entregas de la saga y unos humanoides de lo más siniestros y perturbadores que os podáis encontrar, sentados en sillas de ruedas.

LUCES Y SOMBRAS
La oposición entre estas dos fuerzas volverá a ser el eje central del apartado gráfico de ***Silent Hill 4***

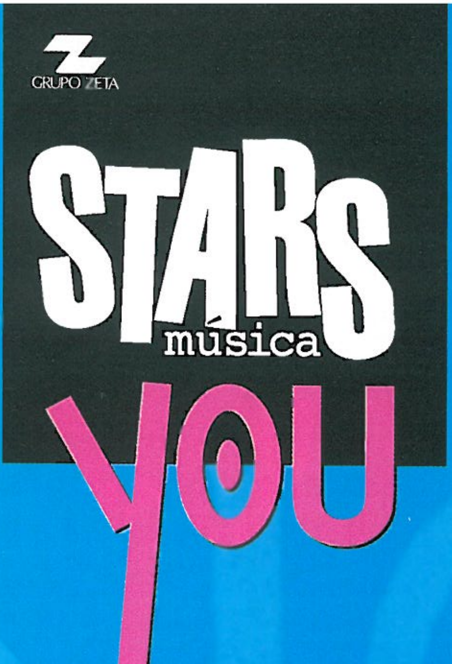
Lo que también se pretende incrementar es el número de personajes secundarios, ya que con cada entrega se reducía drásticamente, hasta los sólo tres de la tercera parte. De momento se han mostrado tres: un niño entrañable de unos siete años, una chica muy mona pero de la que nadie se fiaría (calcadita a **Sandra Bullock**) y un hombre de pelo largo que tampoco parece muy de fiar (igualito a **Brad Pitt**). En definitiva, que entre unos y otros, **Henry** lo va a tener francamente difícil para averiguar qué es lo que está pasando con su apartamento y, sobre todo, sobrevivir. Posiblemente llegue a **Europa** de cara a la campaña navideña, así que ahora sí podemos decir que ***Silent Hill 4*** será uno de los grandes títulos de 2004.

//EL APARTAMENTO SERÁ EL NÚCLEO DEL JUEGO//





Este es el aspecto que mostrará el apartamento del protagonista cuando comience la aventura. La puerta de salida ha sido sellada con multitud de cadenas.



Todo Evanescence



¡Sólo 3 €!

¡Una revista con **más de 70 páginas** dedicadas a **Evanescence!**

Con dos **súper pósters** de regalo (80 x 55 cm)

En tu quiosco a partir del **28 de enero**

STARS música YOU, descubre los secretos de tus estrellas



Todo lo que querías saber sobre el grupo más innovador de Estados Unidos en el último año. Su vida, sus canciones, sus vídeos, su look, sus influencias...



NANOBREAKER

[PS2] Una nueva producción de tintes futuristas









La mayor novedad presentada por **Konami** durante la celebración de su **Gamer's Day 2004** fue este título desarrollado por el equipo responsable de *Castlevania: Lamment Of Innocence*. La ambientación se aleja de los lóbregos pasadizos del castillo de **Drácula** para centrarse en un mundo futurista. Un soldado modificado a través de la nanotecnología tendrá qe hacer frente a una serie de máquinas incontroladas que amenazan la estabilidad del mundo. Los combates recordarán bastante a los de la saga de **Capcom** *Devil May Cry*, y el apartado gráfico parece que será superior al de su anterior producción. En Otoño está prevista su salida.

El soldado protagonista contará con una especie de látigo.

Los enemigos seguirán siendo tan «entrañables» como de costumbre en la saga.

El sistema de fijación de objetivos ayudará al jugador en este nuevo entorno tridimensional.

NEO CONTRA

[PS2] Acción «made in Konami» al estilo clásico

Una de las sagas más clásicas de **Konami** da una nueva vuelta de tuerca. Tras la primera entrega para **PlayStation 2**, que se desarrollaba como si de un *arcade* bidimensional se tratara, este ***Neo Contra*** toma la perspectiva aérea cenital, similar a las versiones que aparecieron para la 32 *bits* de **Sony**. Aunque estas últimas no dejaron un buen sabor de boca al jugador, **Konami** está dispuesta a enmendar sus errores ofreciendo lo mismo de siempre: acción sin descanso. Seguirá presente la opción de cambio de armas en tiempo real y la opción para dos jugadores simultáneos, así como las fases en las que manejamos todo tipo de monturas, desde la famosa motocicleta a un extraño ser bípedo.



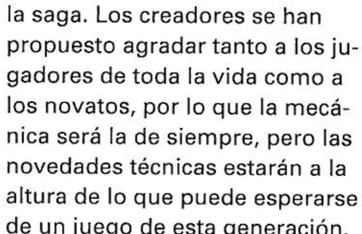
[PS2]

GRADIUS V

El regreso de un clásico a PS2

Tras la recopilación lanzada junto con la consola, que incluía dos entregas aparecidas en recreativas (*Gradius III* y *IV*), los programadores de **Konami** se han puesto manos a la obra para ultimar el lanzamiento de esta nueva entrega que promete convertirse en la mejor de





la saga. Los creadores se han propuesto agradar tanto a los jugadores de toda la vida como a los novatos, por lo que la mecánica será la de siempre, pero las novedades técnicas estarán a la altura de lo que puede esperarse de un juego de esta generación.



SUIKODEN IV

[PS2] Vuelven las «108 Estrellas»



Los combates seguirán siendo por turnos, aunque en este nuevo capítulo las posibilidades serán mucho mayores.

Cuando aún no tenemos noticias sobre el lanzamiento en **Europa** de la tercera entrega, primera para **PlayStation 2** (que ya apareció en los **Estados Unidos** hace más de un año), **Konami Europa** anuncia la cuarta entrega para el año 2004/2005. El juego seguirá manteniendo sus premisas básicas: un gran número de personajes controlables que podremos ir reclutando a medida que avancemos (más de cien), varios tipos de combates por turnos (entre ellos auténticas batallas campales entre varios ejércitos) y unos gigantescos entornos en tres dimensiones que deberemos explorar meticulosamente.
Una gran noticia para los fans de la imperecedera saga.

WWX RUMBLE ROSE [XBOX]





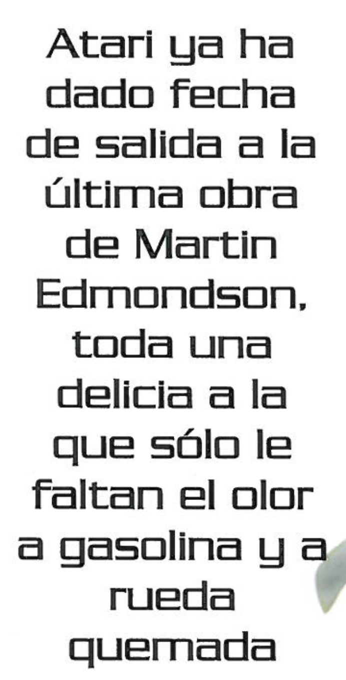
Yuke's, los creadores de la famosa saga *Wrestlemania*, se encuentran en pleno desarrollo de su primer título de lucha libre protagonizado íntegramente por féminas. Y nada de rudas luchadoras, en el juego aparecerán las chicas más sexys que jamás hayan pisado un cuadrilátero. Será exclusivo para la consola de **Microsoft**.

YS VI [PS2]





Con el subtítulo de *The Ark Of Napishtim* **Konami** realiza una adaptación de la última entrega de esta saga de RPG en 2D, aparecida ya para **PC**. También incluirá arte y secuencias de vídeo de anteriores capítulos de la saga, así como nuevos temas musicales.



Atari ya ha dado fecha de salida a la última obra de Martin Edmondson, toda una delicia a la que sólo le faltan el olor a gasolina y a rueda quemada

driv3r

VAULAN

Reflections Interactive se fundó hace ya casi 20 años. En sus humildes inicios empezaron programando para el BBC, pero más adelante sacaron más juegos en otros soportes. Uno de los más conocidos es **Shadow Of The Beast**, de **Commodore Amiga**. Algunos años más tarde se pusieron a programar para **PlayStation**, recuperando su prestigio. En esa época se crearon sagas como *Destruction Derby* o *Driver*, que tanto éxito obtuvieron y de las que dentro de bien poco llegarán a **Europa** sus últimas entregas: *Destruction Derby Arenas* para **PS2** y ***Driv3r***, del que ahora nos ocupa, para **Xbox** y la consola de **Sony**. Aunque inicialmente se llamaba *Driver 3* e iba a salir para las tres consolas principales del mercado, hace unos meses **Atari** canceló la versión **GameCube**. También os anunciábamos antes de Navidad que el juego pasaría a llamarse ***Driv3r***. Su desarrollo empezó hace más de 4 años, cuando **Reflections** creó el motor gráfico para *Stuntman*. Un año después empezó el desarrollo de la tercera entrega de la saga y, finalmente, el 17 de marzo verá la luz para **PlayStation 2** y **Xbox**. Teniendo en cuenta que fue el germen de los *Grand Theft Auto*, esperemos que esté a la altura de las anteriores entregas para que los *fans* de la saga de **Rockstar** puedan hacer la espera algo menos larga. El juego tiene varios modos de juego, uno de ellos se llamará *Take A Ride* (que se podría traducir por «Da una vuelta»). Aquí se te permitirá recorrer las ciudades que estén disponibles y hacer lo que te plazca. En palabras de **Martin Edmondson**, director de **Reflections**, habrá algunos minijuegos (como persecuciones o carreras), pero ese modo se utilizará básicamente para hacer el







//Driv3r usará una versión mejorada del motor gráfico de Stuntman//

MISIONES A PIE

En ***Driv3r*** la libertad de acción se multiplica por cien respecto a las entregas anteriores. Ahora también se pueden recorrer las calles andando, utilizar un variado arsenal y al igual que ocurría en *Driver 2*, podremos robar otros vehículos a voluntad.



MODOS DE JUEGO

El modo principal se llama *Undercover* y nos pone en la piel de **Tanner** como policía infiltrado. En el modo Supervivencia seremos perseguidos por cuatro coches de policía

loco durante un rato. Incluso dispondrá del conocido modo Supervivencia en el que cuatro coches de policía te perseguirán. El modo Historia se llamará *Undercover* (De Incógnito) y nos volverá a poner en la piel de **Tanner**, que junto a **Tobias Jones**, que ya apareció en anteriores entregas, se infiltrará en una banda con base en **Miami** liderada por la guapísima **Calita** que roba coches, para acabar con ella. Estos traficantes se encargan de enviar los vehículos que roban en **EE.UU.** a **Europa**, para luego transportarlos a **Rusia**.
La trama será lineal, aunque podremos ir escogiendo las misiones que queramos. Aquí, como en el modo libre, podremos robar cualquier tipo de vehículo e incluso salir fuera de ellos para recorrer las calles y entrar en algunos edificios. Más o menos como en *Grand Theft Auto: Vice City*. Para que os hagáis una idea, el 70% del tiempo lo pasaremos conduciendo, mientras que el 30% restante lo dedicaremos fuera de «nuestros» vehículos. ***Driv3r*** usará el mismo motor gráfico que *Stuntman*. No os asustéis porque, aunque ha pasado más de un año desde su ▸

//Driv3r verá la luz el próximo 17 de marzo//

VEHÍCULOS

En **Driv3r** dispondremos de unos 70 vehículos. Coches (con marcas como *Lamborghini*, *Jaguar* o *Citröen*), barcos, motos, camionetas, camiones y muchos más. Incluso los típicos camiones norteamericanos de 18 ruedas. En cuanto a las armas, también habrá un gran arsenal, desde *Berettas* a *Mac-10s*.



Las secuencias irán mostrando la historia consiguiendo un realismo increíble.

//El juego se ambientará en tres conocidas ciudades del mundo, Miami, Niza y Estambul//

lanzamiento, éste se renovará un poco y su esencia seguirá intacta. Es decir, cada vehículo dispondrá de un elevado número de polígonos, lo que le permitirá que se abolle, que pierda sus ruedas, que su chasis roce el asfalto creando así chispas, etc.; en fin, cualquier cosa hasta que quede totalmente destruido (mucho más que en *Grand Theft Auto*) o calcinado. Además se ambientará en tres conocidas ciudades, **Miami**, **Niza** y **Estambul**. Es cierto que es un número menor que en las anteriores entregas, pero es que en esta ocasión serán más grandes y gozarán de todo lujo de detalles. Para que os hagáis una idea, en todo el juego hay 30.000 edificios, casi 150 Km. cuadrados de escenario y cerca de 250 Km. de carreteras. Ver para creer. En este aspecto se parecerá más a **The Getaway** que a los *GTA*, por mostrar un entorno mucho más fotorrealista. Sólo hay que ver la galería de imágenes del juego para ver que **Reflections** va en serio a la hora de recrear estas tres ciudades fielmente. De la banda sonora de momento no se sabe mucho, por lo que suponemos que se limitará a ambientar y no se harán con la licencia de conocidas canciones como ya han hecho otros juegos del género (*GTA: Vice City* o *True Crime: Streets Of L.A.*) Lo que sí se ha

3 Urbes 3

Aunque en un principio estaba previsto que fueran cuatro las ciudades que iban a ser representadas en ***Driv3r***, finalmente su número se ha reducido a tres: **Niza**, **Estambul** y **Miami**, representadas con más de 30.000 edificios a lo largo de 150 millas de autopistas, callejones, parques y todo tipo de vías.



Las ciudades han sido reproducidas con gran detalle aportando un maravilloso espectáculo visual, como este atardecer en Estambul.

RUN THE GAUNTLET

Atari y **Ridley Scott** han iniciado la producción de una serie de cortos de cine basados en la franquicia

confirmado es la presencia de algunos actores de **Hollywood** que pondrán voz a los personajes del juego. Tendremos a **Michael Madsen**, uno de los hombres de **Quentin Tarantino** (el conocido **Mickey Rourke**), **Michelle Rodríguez** (coprotagonista de *A Todo Gas*) y **Ving Rhames**, que ya apareció en *Pulp Fiction*. Se podría decir, por tanto, que han hecho sabias elecciones ya que todos estos actores son habituales en películas de acción.

Ya sólo queda esperar al 17 de marzo para ver el resultado final de **Driv3r**. Deseamos con todas nuestras fuerzas que esté a la altura de las expectativas y de las anteriores entregas, cosa que no dudamos, ya que pese a la relativa decepción de *Stuntman*, todo lo que ha mostrado y revelado **Reflections** del juego es realmente esperanzador. La espera la amenizará un cortometraje dirigido por los hermanos **Scott**. Así es, el director de *Blade Runner*, una obra maestra de la ciencia ficción y *Black-Hawk Derribado*, que se basa en una operación militar de **Estados Unidos** en Etiopía.

El corto, que se llamará *Run The Gauntlet* se utilizará en la campaña publicitaria que empezará a finales de enero.

[PS2-XBOX-GAMECUBE]

R: RACING



El mítico juego de Namco vuelve a la carga en una versión que poco tiene que ver con todo lo que tradicionalmente ofrecía. El cambio es muy radical pero todo un acierto

DE LUCAR



MENSAJES
Se puede desconectar si nos molesta, pero resulta curioso escuchar a los rivales o prestar atención a los consejos de nuestro equipo desde los *boxes*.

Para los que lleven ya unos cuantos años en esto del videojuego, y sobre todo aquellos que se dejaron gran parte de sus ahorros en los salones recreativos, *Ridge Racer* es el título más emblemático de los comienzos de **PlayStation**. Luego llegarían otros muy significativos pero, al menos para nosotros, *RR* fue el primer juego en marcar las diferencias con la anterior generación de consolas. El *arcade* de **Namco** supuso, como más tarde podríamos leer en el nombre de su segunda entrega en **PSone**, una verdadera revolución en todo lo que se refiere a materia gráfica, calidad técnica y, sobre todo, en cuanto a jugabilidad se refiere. Ahí comenzó el tercer gran salto del entretenimiento doméstico. Han pasado muchos años y ya nos hemos acostumbrado a lo extraordinario. Cada pocos meses sube el listón de lo posible y la tradición o el pasado glorioso cada vez parece tener menos peso. Tanto es así, que en este ***R: Racing*** (que en marzo llegará a **PS2**, **Xbox** y **GameCube**) ya no hay nada, o casi nada, de aquel mítico *Ridge Racer*... Ni de sus predecesores. Nuevo estilo de juego (muy lejos del *arcade*), nuevo planteamiento (ya hay un completo y divertido modo Historia), nueva apariencia (realismo a un paso del *look GT*), nuevos conceptos ►





AYUDAS EXTRA

Para que nuestros comienzos no sean demasiado desconcertantes, ***R: Racing*** ofrece un sistema de ayuda en la frenada con el que todo será mucho más sencillo. Luego se puede desactivar.

DE TODAS LAS ÉPOCAS

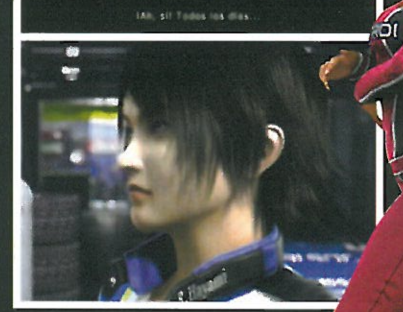
Coches de marcas reales, prototipos, de rally y hasta algunos clásicos serán los protagonistas del asfalto

COCHES

Al principio sólo podremos elegir entre unos cuantos vehículos pero, al ir ganando carreras, se irán desbloqueando y podremos usarlos en otros modos.

//Lo más novedoso será su modo Historia//

Arriba se puede ver el aspecto del modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. En la pantalla de la derecha, los puntos que se logran al ir superando las distintas pruebas de R:R.



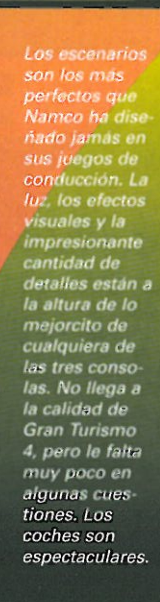



LA PROTAGONISTA
Se llama **Rena** y de ser conductora de ambulancias pasa a medirse con los pilotos. Es la gran novedad de esta entrega y equivale al modo Historia.

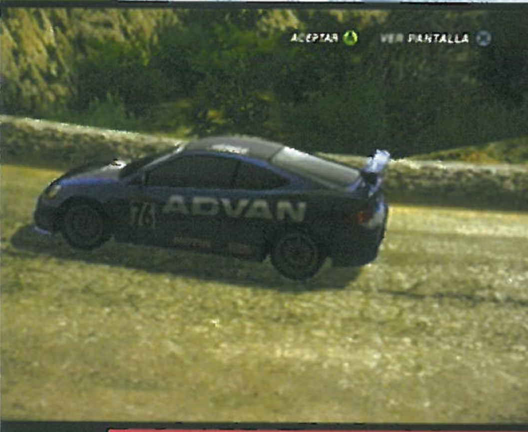
//El ánimo de los rivales les cambia según va la carrera//





Los escenarios son los más perfectos que Namco ha diseñado jamás en sus juegos de conducción. La luz, los efectos visuales y la impresionante cantidad de detalles están a la altura de lo mejorcito de cualquiera de las tres consolas. No llega a la calidad de Gran Turismo 4, pero le falta muy poco en algunas cuestiones. Los coches son espectaculares.






de juego (hasta los rivales muestran su estado anímico)... Y así podríamos seguir, pero no hay mejor dato para ilustrar la «nueva revolución» que el hecho de estar protagonizado por una mujer. Está claro que en algunos aspectos ***R: Racing*** está llamado a crear escuela una vez más. Se ha pasado al bando de los juegos de conducción con coches reales o con retos de habilidad al estilo *Gran Turismo*, pero ha dejado claras las distancias al añadir algo de humanidad a este género. La historia de **Rena** se escribe entre carrera y carrera y la iremos conociendo gracias a unos extraordinarios vídeos dignos de película y perfectamente doblados al castellano. Por si esto no fuera suficiente, durante las pruebas podremos escuchar los comentarios de los rivales cuando nos acercamos o sus cabreos al ser adelantados. Es otro tipo de realismo que se complementa a la perfección con el excelente trabajo gráfico realizado con los coches y los escenarios. Técnicamente también está a la altura de los mejores, pero es justo destacar el gran trabajo gráfico a la hora de recrear con todo lujo de detalles algunas localizaciones y circuitos reales. Las luces, los reflejos, las texturas, las transparencias, el polvo, las marcas de las ruedas y todo lo que uno pueda imaginar, brilla en ***R: Racing*** con el exigente sello característico de **Namco**.

Pero si hay un aspecto que jamás descuida la compañía nipona es el apartado de la jugabilidad. La dificultad está perfectamente ajustada, las carreras son entretenidas y con garra, los circuitos tienen mucha miga y son bastante numerosos, y hay modos de juegos como para estar jugando mucho tiempo. Sus cifras no son las de *Gran Turismo*, pero su oferta, además de original, puede ser una bocanada de aire fresco en este género cada vez más encorsetado. Es posible que ***R: Racing*** vuelva a suponer otra nueva revolución en los juegos de coches.



SIN TOCAR

Las repeticiones están bien y se pueden guardar. No son tan espectaculares como las de *GT4* y tampoco permiten cambio de cámara

COCHES

Como en la variedad está el gusto, podremos decantarnos hasta por el *FIAT 500* de competición o por el legendario *Renault Alpine*. Todos tienen su encanto.

MODO DESAFÍO

Es la novedad incorporada a última hora y que supondrá un reto extra a nuestra habilidad. Son un montón de pruebas con requisitos distintos para poder participar. Suelen coincidir con las diferentes categorías de vehículos y con una dificultad progresiva.

super

Forbidden Siren

Sony C.E. nos descubre su lado más siniestro

Vidas cruzadas

Una serie de personajes protagonizan los 78 capítulos en los que está dividido el juego, mostrando el guión como un *puzzle*.

Looks like you can get in.

Uno de los objetivos del juego consistirá en crear distracciones para despejar el camino de enemigos.

Género > Survival Horror Formato > DVD ROM Compañía > Sony C.E. Programador > SCEI País > Japón

El mal se ha aposentado en el poblado japonés de **Hanyuda Village**. Todo ha ocurrido después de que un pequeño temblor de tierra asolara la zona cuando una estruendosa sirena ha puesto alerta a sus habitantes. Algunos han sido conducidos hasta las aguas que han adquirido un tono rojizo y que parecen estar extendiendo una epidemia mortal que convierte a las personas en monstruos. De hecho, sólo es cuestión de tiempo que los protagonistas de ***Forbidden Siren*** se transformen en horribles criaturas. Mientras tanto, no les quedará más remedio que aventurarse en los desolados escenarios del juego para cumplir determinadas misiones y objetivos a lo largo de 78 niveles diferentes. La historia no aparecerá clara y concisa a los ojos del jugador, éste deberá hilvanar los diferentes acontecimientos que se suceden en el tiempo para llegar a comprender el argumento. Sin duda, confundir es una de las especialidades del creador de este título para **PlayStation 2**, **Keiichiro Toyama**. A sus espaldas cuenta con un título mítico, el primer *Silent Hill* para **PSone** y su maestría queda patente en ***Forbidden Siren***. El juego se divide en eventos con un punto de entrada y una única salida posible. El jugador tendrá que buscar el mejor camino, en oca-



Con el poder «sightjack» seremos capaces de ver a través de los ojos de otro.



MAS ALLA... de la muerte están los monstruos del juego, que retornarán a la vida una y otra vez sin remedio.

Un mapa indicará durante cada misión el punto de partida y la salida de cada nivel.

Real como la vida

Quizá la historia de ***Forbidden Siren*** se cierna únicamente al mundo imaginario de sus creadores, pero al menos sus protagonistas sí han sido sacados de la realidad. En las fichas del menú de pausa, se puede apreciar que aparecen las fotos que se han digitalizado para representar a los personajes del juego. Un toque de realismo que hace de ***Forbidden Siren*** una experiencia más desconcertante aún, si cabe.

TERROR NIPÓN
El estilo oriental contribuye a crear una experiencia aún más turbadora de ***Forbidden Siren***.

Utilizando el «sightjack» podemos buscar pistas a través de los Muertos para utilizarlas, p.ej. un teléfono.

siones el único, para llegar hasta el final de fase. Normalmente se verá bloqueado por monstruos, que pueden portar armas, en ocasiones hasta rifles de francotirador. A veces bastará con el sigilo, otras no quedará más remedio que optar por el cuerpo a cuerpo. Pero en ocasiones, ***Forbidden Siren*** pondrá nuestras dotes de deducción a prueba, ¿cómo? Pues por ejemplo, en un escenario hay un muerto bloqueando el camino. Si utilizamos el «sightjacking» para comprobar qué están viendo las criaturas que nos rodean no tardaremos mucho en encontrar a una mirando un cartel con un número de teléfono. Al marcar dicho número sonará el aparato junto al monstruo que no nos dejaba pasar y tendremos el camino libre. Esta es sólo una muestra de lo que nos depara ***Forbidden Siren***, una especie de tortura mental, porque combina la acción con los *puzzles* y todo esto con una siniestra ambientación, quizá la más extraña de cuantas hayamos podido ver hasta la fecha. Este título de **SCEI** promete convertirse en una de las estrellas dentro del género *Survival Horror* para el próximo mes de marzo. **R. DREAMER**

//Una nueva forma de jugar//



Jet Li nos sorprenderá con nuevos golpes de su invención.

Cuestión de Honor

Toda la acción de una «peli» de Hong Kong en un juego

Las armas

Aunque el principal encanto de ***Cuestión De Honor*** reside en la defensa y el ataque cuerpo a cuerpo, sus creadores no han querido desdeñar la espectacularidad que proporcionan las armas. **Jet Li** podrá utilizar un variado arsenal que va desde automáticas que acribillan a sus enemigos hasta otras de corte más sencillo como una contundente llave inglesa.

Los efectos que ralentizan la acción en tiempo real proporcionan un gran espectáculo.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.A. Programador > Foster City Studio País > Estados Unidos

Cuenta la leyenda que **Jet Li** tuvo un sueño: protagonizar un juego que plasmara la acción de sus películas. Al parecer el actor no tardó mucho en exponer sus ideas a **Sony C.E.A.** y no tuvo inconveniente alguno en ponerse manos a la obra iniciando un proyecto que terminaría llamándose ***Cuestión De Honor***. Desde **San Diego** el estudio de desarrollo de **SCEA**, **Foster City Studio** ha realizado un trabajo impecable contando con la ayuda de **Jet Li** y **Cory Yuen** (director y coreógrafo de escenas de acción en **Hollywood**) para captar el espíritu de las películas «hongkonesas» en toda su intensidad. De hecho, el actor ha prestado su físico al protagonista del juego, **Kit Yun**, resultando perfectamente reconocible. Algo que también se extiende a su estilo de lucha. No en vano, **Jet Li** y **Cory Yuen** se han pasado más de 1000 horas en los estudios de grabación de **Sony** para capturar los movimientos que posteriormente se implementarán en el juego. En su mayor parte, la coreografía de combate se limita a mostrar algunos de los golpes más conocidos de **Li** en su filmografía, aunque también se ha atrevido a innovar gracias a las facilidades que ofrece la técnica de captura de movimientos, que además ha proporcionado el entorno ideal para crear un sistema de combate de 360 grados que nos permitirá cubrir cualquier zona del área circundante para librarnos de los enemigos si estamos rodeados. En ***Cuestión De Honor*** el ar-

//Jet Li ha sido recreado a la perfección en el juego//

JET LI, una estrella oriental

Jet Li Lian nació en **China** en 1963. Su destreza en las artes marciales, desde temprana edad, le allanó el camino para convertirse en todo un icono dentro del cine de acción de **Hong Kong**.
Con la fama alcanzada no tardó mucho en ser reclamado por la factoría de sueños de **Hollywood** donde ha protagonizado películas como *Romeo Debe Morir* (2000), *El Único* (2001) su mayor éxito y *Hero* (2002). Esta es su primera participación en un videojuego.

//Acción a tope para los usuarios de PS2//

COMBATES INTERACTIVOS

En el juego se pueden romper sillas, lanzar a los adversarios sobre las mesas o arrastrarles por una barra

Foster City Studio ha creado un sistema de lucha que abarca los 360 grados del entorno.

La premisa fundamental de los creadores ha sido mantener la acción a tope.

Peleas callejeras

Como si de una película de artes marciales de **Hong Kong** se tratara, ***Cuestión De Honor*** nos introduce en el entramado en el que viven los miembros de las mafias chinas rivales, en un viaje «movidito» desde la antigua colonia británica hasta la ciudad de **San Francisco**.



gumento no hace referencia a ninguna de las películas de **Jet Li**, se trata de una historia completamente independiente. El protagonista, **Kit Yun**, es un policía de incógnito como guardaespaldas del jefe de una banda mafiosa de **Hong Kong**. Cuando el capo muere le pide a **Kit** un deseo, que le entregue un mensaje muy importante a su hija **Michelle** en **San Francisco**. Así comienza una aventura sin espacio para el aburrimiento con una interesante combinación de la lucha cuerpo a cuerpo con el uso de armas de fuego. En este último apartado se incorporan espectaculares efectos de ralentización que mejorarán nuestras maniobras en las situaciones más complicadas. También resulta destacable el nivel de interacción con los escenarios que alcanza el juego durante los duelos. Casi todas las acciones imaginables pueden ejecutarse para hacérselas pasar «canutas» a un adversario, desde atacarle con sillas a lanzarle sobre una mesa. ***Cuestión De Honor*** es sin lugar a dudas una de las grandes apuestas de **Sony C.E.** para el comienzo de 2004 y parece dispuesto a satisfacer las expectativas de un público creciente al que le gusta sentirse identificado con sus héroes de la gran pantalla, mejor aún si es posible encarnarles en un juego que además de espectacular sea divertido. ➾ R. DREAMER

Socom II:

Zipper Interactive prepara el lanzamiento del mejor juego On-line para PS2

NUEVOS ESCENARIOS

Socom II incluye 10 escenarios mejorados de la primera entrega y 12 más totalmente nuevos

El atuendo de los componentes del equipo cambiará dependiendo del escenario.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Zipper Interactive País > Estados Unidos

Tras el éxito obtenido con la primera entrega de *Socom*, **Zipper Interactive** demuestra su experiencia adquirida con el *hardware* de **PS2** y crea un *shooter* táctico que mejora en todos los aspectos a su predecesor. El modo para un sólo jugador presenta un total de 12 gigantescas misiones (con un desarrollo muy similar al visto en la primera entrega) que tendrán lugar en **Albania**, **Brasil**, **Argelia** y **Rusia**. El sigilo, la puntería a gran distancia y el juego en equipo (con la ayuda del *Headset* designado para tal efecto) serán las claves para completar todas las misiones. La total ausencia de *checkpoints* en mitad de los escenarios te obligará a aprenderte muy bien cada misión y a jugar al modo para un solo jugador, hasta completarlo, una media de 12 horas en total. Técnicamente, el título de **Zipper** presenta un aspecto más pulcro y extremadamente real, aunque el ligero efecto de «doble imagen» que se podía apreciar en la primera entrega se ha mantenido en ***Socom II***. Las reacciones ante los disparos y explosiones de los cuerpos de los personajes son ahora mucho más reales. Los efectos de iluminación han mejorado ostensiblemente con nuevos tipos de iluminación y un realista efecto que acostumbrará a nuestra vista «virtual» en el juego a los diferentes tipos de



En algunos escenarios podremos utilizar torretas con ametralladoras M60.

U.S. Navy Seals

Los escenarios poseen muchísimo detalle.



Modo On-line

Zipper ha incluido en el modo *On-line* los 10 escenarios de la primera entrega, dos nuevos modos de juego (*Breach* y *Escort*), dos nuevas armas (lanza-misiles y minas anti-persona), torretas con ametralladoras y escenarios con «geografía variable»; podremos destruir paredes, puentes, estructuras...





Será inevitable el uso de la visión nocturna.



FRANCOTIRADOR
Los «camperos» podrán hacer uso de varios tipos de visores con zoom para sus rifles de sniper.

El juego en equipo y el sigilo serán las claves para llevar a buen puerto cada misión.

luz (costará unos segundos acostumbrarse a los cambios drásticos de brillo). El apartado sonoro también ha sido perfeccionado con la incorporación del estándar multicanal *Dolby Surround Pro Logic II*, algo casi vital en un juego del género al que pertenece ***Socom II***; las voces, como en la primera entrega, estarán en castellano cuando el juego haga aparición en nuestro país. Respecto a sus posibilidades *On-line*, que representan el auténtico valor del título, al principio parece una actualización del primero más que una auténtica segunda parte, ya que incluye 22 escenarios en total, pero diez de ellos están sacados de su predecesor (aunque han sido pulidos estéticamente y en su desarrollo, con la inclusión de nuevas zonas para esconderse y torretas con ametralladoras). La estructura de la mayoría de los mapas puede ser alterada con disparos y explosiones, imposibilitando la llegada a una determinada zona si destruimos, por ejemplo, un puente o abriendo nuevos caminos dinamitando ciertas paredes. También han sido incluidos dos nuevos modos de juego *On-line*, *Escort* y *Breach*, ambos variaciones de los famosos «de_» y la escolta del VIP de *Counter-Strike*. Junto a los nuevos modos, también encontraremos nuevas armas como las minas anti-persona y el lanzamisiles. **Zipper** vuelve a ofrecer el mejor *shoot'em-up On-line* para **PS2**, sin olvidarse del completísimo modo para un sólo jugador que ***Socom II*** incluye. **DOC**

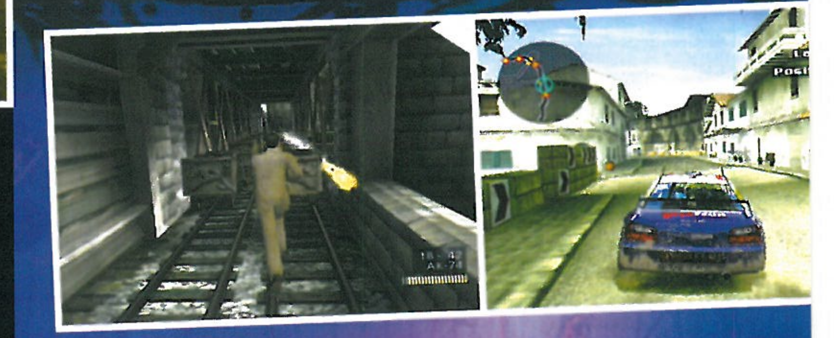
//El mejor juego On-line para PS2, cada vez más cerca//

supernuevo



007: Todo o Nada

La mayor superproducción de James Bond exclusiva para el mundo lúdico



Los escenarios de conducción han sido creados por los artífices de la saga Need For Speed.

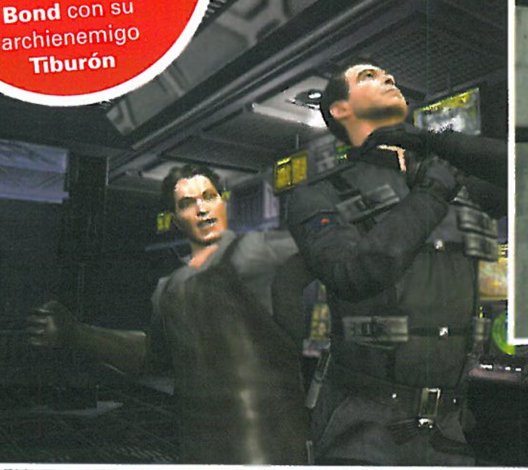
En algunas misiones podrás cambiar de vehículo.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic

La obra de **Ian Fleming** vuelve a inspirar a **Electronic Arts** en su nuevo título protagonizado por *James Bond*. Al igual que en *NightFire* y *Agente En Fuego Cruzado*, **EA Games** ha creado una historia totalmente original, sin apenas similitudes argumentales con las entregas cinematográficas, pero protagonizado (con su imagen y su voz) por **Pierce Brosnan**, a quien se le unen en esta nueva entrega **Mya**, **Shannon Elizabeth** y **Heidi Klum** como «chicas Bond», **Richard Kiel** encarnando al famoso **Tiburón** y **Willem Dafoe** en el papel de villano. El elemento más llamativo de ***007: Todo o Nada*** es la perspectiva utilizada y, por fuerza, el cambio en el desarrollo y la complejidad de las misiones «a pie»; ahora veremos en todo momento a **007**, ya que se de-

ETERNOS ENEMIGOS

En *Todo o Nada* asistiremos al reencuentro de **James Bond** con su archienemigo **Tiburón**

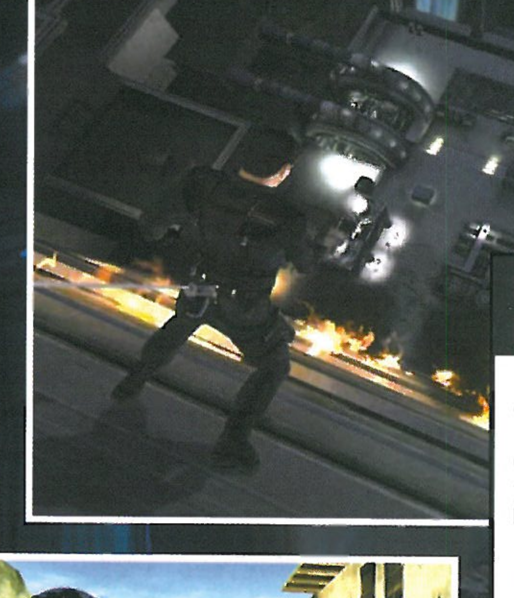








Entre los artilugios que podremos usar destacan la pistola y el gancho de rappel, las arañas explosivas y la visión termal.



Modos Multiplayer

Podremos jugar en los modos *Deathmatch*, Cooperativo, por puntos y a través de **Internet** (en **PS2**).







Arts Programador > EA Games País > Estados Unidos



El aspecto de los personajes resulta casi idéntico al de los actores reales.

sarrolla desde una vista en tercera persona con elementos como el sigilo y los ataques cuerpo a cuerpo que recuerdan a *Metal Gear Solid 2* (aunque **Bond** es capaz de hacer llaves cuerpo a cuerpo y *Counters*). Junto a los niveles en tercera persona, encontraremos un alto porcentaje de escenarios en los que tendremos que pilotar diferentes vehículos. Los encargados de la saga *Need For Speed*

//Protagoniza una auténtica película//

son los artífices de dichos escenarios, en los que conduciremos un *Ford Mondeo* (versión rally), el *Aston Martin* de las últimas entregas cinematográficas, un *Porsche Cayenne* y hasta un helicóptero. Junto a los vehículos, otro aspecto que nos meterá de lleno en el universo **Bond** son los artilugios de «Q», compuestos principalmente por una pistola para hacer *rappel* y unas arañas robóticas que podremos dirigir con el *stick* y harán explosión pulsando X. Año tras año, **EA Games** sigue superándose con la «franquicia» de **Bond** y, en el caso de ***Todo o Nada***, estamos ante el más impresionante y variado título protagonizado por **007**. ⊸ DOC





Los gigantescos final bosses hacen gala de una resistencia considerable.

R-Type Final oculta en su hangar un total de 101 naves diferentes.

En la segunda fase podremos sumergirnos bajo el agua.

Muchos Extras

Además del centenar de naves en ***R-Type Final*** encontraremos tres modos de juego, galerías de imágenes, datos del enemigo, estadísticas de juego, la posibilidad de cambiar color y armamento de la nave...

R-TYPE FINAL

La saga de Irem se despedirá a lo grande

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Metro 3D Programador > Irem País > Japón

Todo comenzó en 1987, cuando **Irem** creó uno de los *shoot'em-up* más influyentes de todos los tiempos, *R-Type*. Un desarrollo horizontal, escenificado en los dominios orgánicos y coloristas del emperador **Bydo**, un armamento que marcó un antes y un después en el género, *final bosses* de proporciones inéditas y una nave que pasará a la historia fueron los culpables del éxito. Los años pasaron y *R-Type* visitó, prácticamente, todos los sistemas conocidos hasta caer rendido bajo los motores poligonales que mueven el universo del videojuego hoy en día. ***R-Type Final*** recoge el relevo del capítulo *Delta* para **PSone** para mostrar un desarrollo 2D hábilmente recreado con polígonos, y pone a nuestra disposición (aunque para conseguirlas habrá que cumplir ciertos requisitos) un total de 101 naves diferentes; sí habéis leído bien, cada una con su diseño, armamento y características propias. Están disponibles también tres modos de juego y una colección casi infinita de extras que nos mantendrán sobrevolando las ruinas del imperio de **Bydo** durante muchos, muchos días; desde galerías de arte, hasta bases de datos enemigas, museo de naves y un montón de curiosidades más. **Irem** muestra su excelente estado de forma con un *show* audiovisual multidireccional de alta tecnología dividido en siete fases (algunas de ellas con varias rutas), acotado a la perfección por *final bosses* tan sublimes como resistentes y una jugabilidad, ganada con años de experiencia, a prueba de bombas. Para redondear el resultado ***R-Type Final***, cuenta con una banda sonora que acompaña sus sórdidos y decadentes emplazamientos a la perfección, modo 50/60 Hz. y una *intro* al más puro estilo *shooter*. En marzo estará entre todos nosotros. **THE ELF**



//Igual de apasionante aunque no incluye opción 4:3//

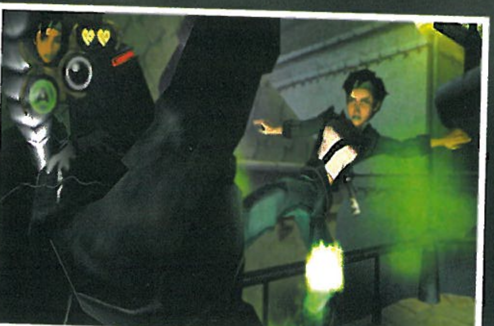
Beyond Good & Evil

Ahora, y sin mejoras, para GameCube y Xbox

Cámara Oscura

Al grabar una partida te facilitarán un código que deberás registrar en www.beyondgoodevil.com Así sabrás cuál es tu puntuación con respecto a otros jugadores de otros países y podrás desbloquear *Bonus* en ***BG&E***.





En ciertos momentos del combate, el movimiento se ralentizará al estilo Bullet-Time.



LAS CRIATURAS

Una de las misiones que encomendarán a **Jade** será fotografiar los 56 tipos de criaturas existentes





Para conseguir dinero y perlas acude a las carreras de Hovercraft.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft País > Francia

Esto de sacar un título en exclusiva para una plataforma y a los tres o cuatro meses poner a la venta la versión para las demás no hay quien lo entienda, y menos cuando compruebas que no se han hecho mejoras ni se han incluido nuevos elementos. Bueno, supongo que serán «intereses» de las compañías... Pues bien, el título que nos ocupa (que no ha conseguido lamentablemente estar entre los primeros puestos de ventas en estas navidades) deja de ser exclusivo para **PS2** y en marzo estará disponible para **Xbox** y **GameCube**.

Las diferencias son inexistentes, y si las hay son por exigencias de la consola más que por el trabajo realizado por los programadores; así, disfrutaremos de un control más fluido del personaje y haremos uso del inventario con mayor facilidad gracias a la gran cantidad de botones que dispone el mando de **Xbox**. Por otro lado, en ambas versiones, las pantallas de carga son menos largas y el *frame rate* es algo más estable. En definitiva, son las diferencias de siempre entre **GameCube/Xbox** y **PS2**; pero, ¿por qué no han incluido para estas versiones la opción 4:3? Es una lástima, porque el que no tenga pantalla panorámica se perderá muchos detalles de ***Beyond Good & Evil***, un gran título con muchas posibilidades de juego. **ANNA**





Una forma infalible para acabar con los miembros de la Sección Alfa es atacarlos sigilosamente por la espalda.





NUEVAS SECUENCIAS
En ***MGS Twin Snakes*** el primer encuentro entre **Solid** y el **Ninja** no es tan pacífico como en el original

El gran clásico de PSone llegará a GameCube con más de una sorpresa...

Metal Gear Solid The Twin Snakes



Género > Tactical Espionage Action Formato > 2 Mini DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Silicon Knights País > Japón/Estados Unidos



La llegada a nuestra redacción de los dos Mini DVD-ROM que condensan ***MGS The Twin Snakes*** han logrado atenuar la decepción por la noticia de que *MGS3* no verá la luz hasta el 2005. Esperábamos grandes cosas de esta adaptación a **GC** del clásico de PSone, pero no el aluvión de mejoras introducidos por **Hideo Kojima** y **Silicon Knights**, sus socios yanquis en esta aventura. Mas allá de la esperada mejora

//El 3 de marzo, a la venta en Japón//

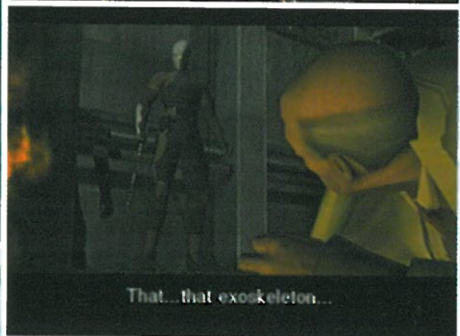
gráfica, los creadores de *Eternal Darkness* han enriquecido la insuperable trama argumental de *Metal Gear Solid* con nuevas secuencias (el primer encuentro con el *Ninja* os dejará con la boca abierta), una banda sonora increíble y lo mejor de todo: han incorporado las habilidades de *MGS2 Sons Of Liberty*. **Snake** abre armarios, oculta el cuerpo de sus enemigos dentro, se descuelga de las cornisas y camina en primera persona desde el mismo inicio de la aventura. La inteligencia artificial de los soldados *Genoma* también se ha disparado, asÍ como la dificultad. En nuestra primera toma de contacto con el juego, os podemos asegurar que hemos sudado tinta hasta llegar a **Revolver Ocelot**, pero ha

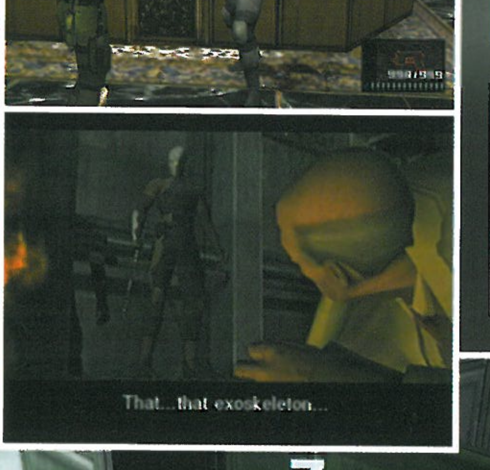


La expresividad del rostro de Solid Snake es escalofriante.













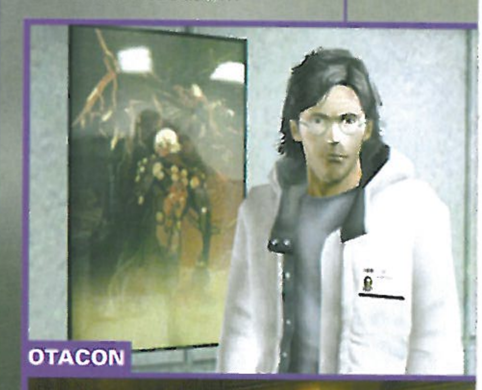
Revolver Ocelot y el Ninja, dos viejos amigos con nuevo rostro.



LAS HABILIDADES DE MGS 2
Harás cosas con las que jamás soñaste en el *MGS* de **PSone**, como esconderte en los armarios o descolgarte por las barandillas

Un nuevo look

Una de las cosas más divertidas de ***The Twin Snakes*** es comprobar cómo han evolucionado los rostros de los personajes, respecto al *MGS* original de **PSone**. Aquí tenéis una muestra...



OTACON

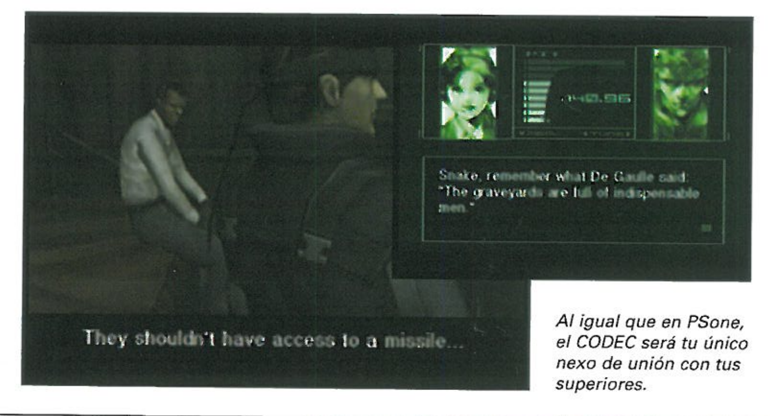


PSYCHO MANTIS

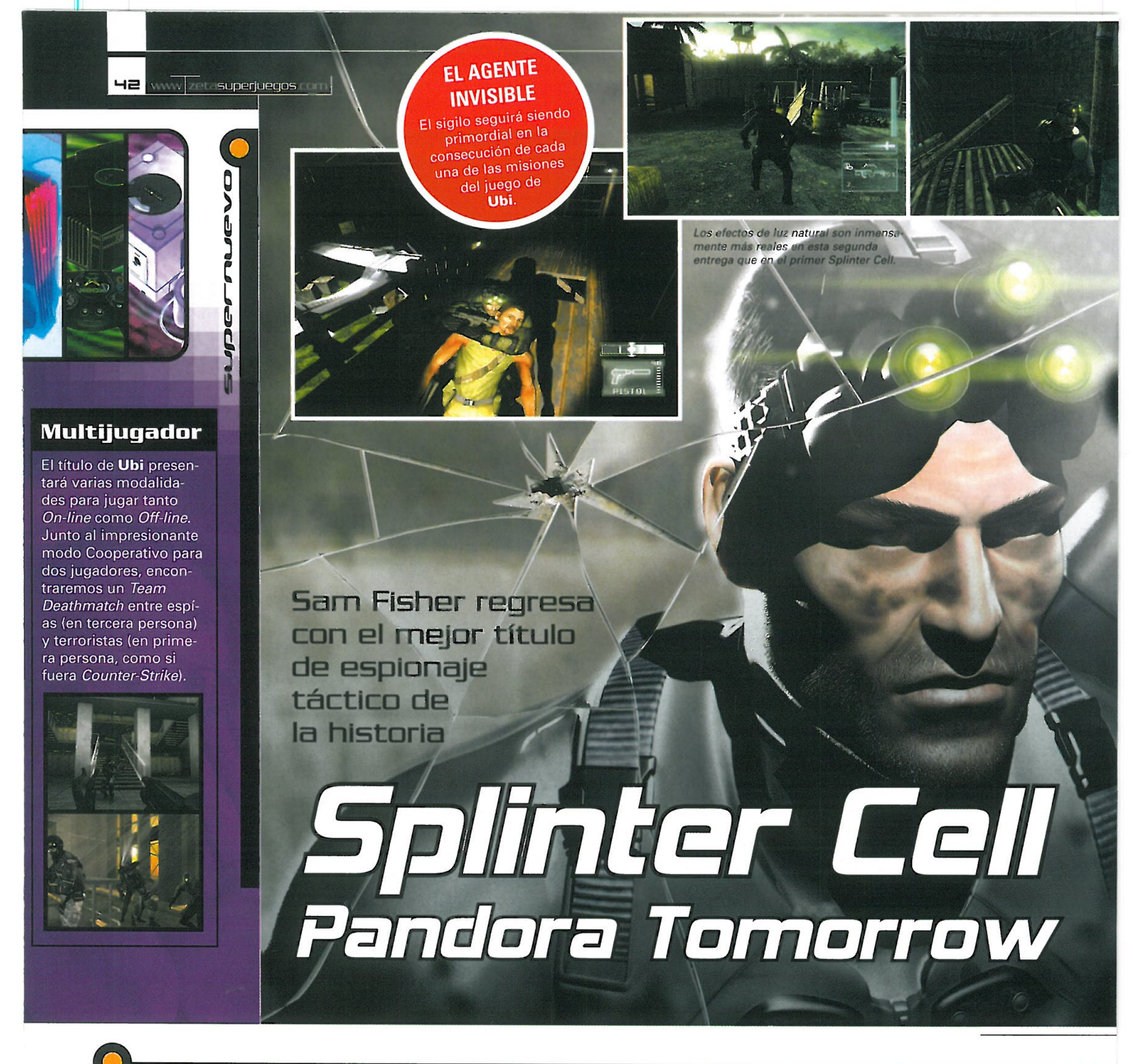


SNIPER WOLF

merecido la pena. El nuevo diseño de los rostros no acaba de convencer con algunos personajes (**Meryl** ha quedado horrenda) pero en otros es espléndido, como podéis comprobar por las pantallas que acompañan a estas líneas. En **Konami** y **Nintendo** están tan emocionados ante el seguro éxito de ***MGS The Twin Snakes*** que van a poner a la venta en **Japón** un *Premium Package* por el que matarían los *fans* de **Solid Snake**. Incluirá, además de una copia del juego, una edición especial de **GameCube**, un libro de 44 páginas y un tercer Mini DVD-ROM con un documental y ¡el *Metal Gear* de **NES**! Si tenéis la fortuna de estar en tierras japonesas el próximo 11 de marzo y no os importa desembolsar 21.000 ¥, yo no perdería la ocasión de llevarme a casa este *pack* histórico. ¿Veremos algo parecido en Europa? Aún es pronto para saberlo... ➡ NEMESIS



Al igual que en PSone, el CODEC será tu único nexo de unión con tus superiores.



Los efectos de luz natural son inmensamente más reales en esta segunda entrega que en el primer Splinter Cell.

Multijugador

El título de **Ubi** presentará varias modalidades para jugar tanto *On-line* como *Off-line*. Junto al impresionante modo Cooperativo para dos jugadores, encontraremos un *Team Deathmatch* entre espías (en tercera persona) y terroristas (en primera persona, como si fuera *Counter-Strike*).

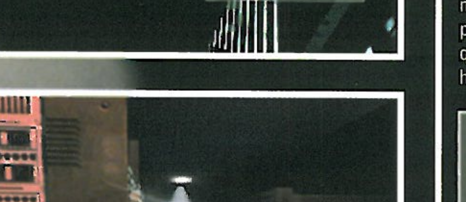
Splinter Cell Pandora Tomorrow

Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft País > Canadá

El agente más maduro del mundo lúdico, el único capaz de plantarle cara al mismísimo **Solid Snake**, regresa a nuestras páginas con la nueva entrega de *Splinter Cell*, titulada ***Pandora Tomorrow***. **Sam Fisher** llegará en esta ocasión a todas las consolas de la generación 128 *bits*, con un motor gráfico aún más potente, con nuevos efectos de luz y con nuevos movimientos y posibilidades. **Ubi** ha conseguido superar el realismo que el motor gráfico del primer *Splinter Cell* presentaba, creando nuevos efectos para ***Pandora Tomorrow***, entre los que destacan la mezcla entre iluminación artificial y natural, reflejos de todo tipo, etc. Todo en el engine de esta segunda entrega es casi real; como ejemplo, basta fijarse en un pequeño detalle del único nivel al que hemos tenido acceso: dentro de un compartimento de un tren, a oscuras, accederemos a un ordenador, cuya pantalla iluminará de una forma muy real nuestro cuerpo, que se verá reflejado en la ventana que tenemos enfrente como si fuera de verdad. **Sam** ha aumentado su repertorio de movimientos y de artilugios a los que tendrá acceso. Uno de los movimentos más llamativos de la primera parte, el *Split Jump*, ha aumentado sus posibilidades, permitiendo al protagonista del juego apoyarse sobre una u otra pierna e incluso subir a un borde o cornisa que tengamos a cualquiera de los dos laterales. Los movimientos más llamativos de **Sam Fisher** en esta nueva en-

//El realismo es una constante en el título de Ubi Soft//





Sam posee nuevas habilidades como las variaciones de Split Jump hacia los laterales.

Personajes





SUHADI SADONO
El líder indonesio, carismático y querido por su pueblo, es el tirano del que tendremos que deshacernos en ***SC:PT***.



MERCENARIOS
Los mercenarios pertenecen a una organización militar llamada **Argus** y se enfrentarán a los **ShadowNet** en el *Multiplayer*.

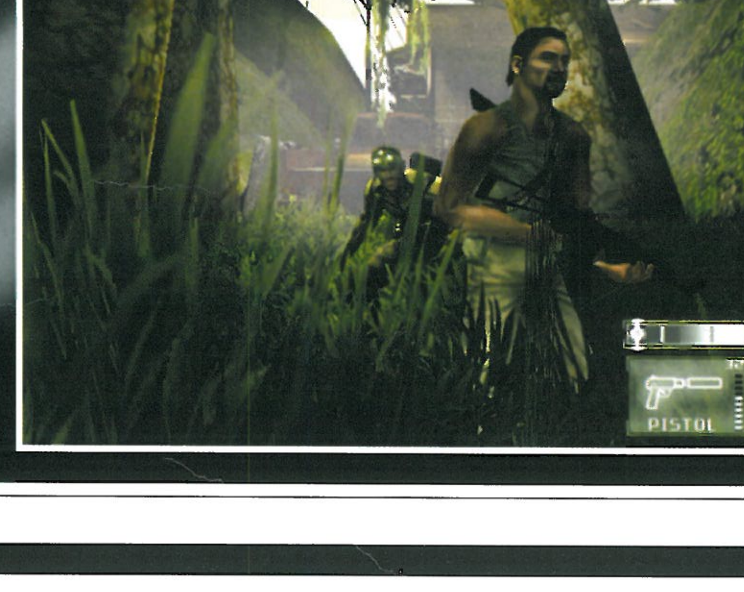


SHADOWNET
El bando de la **NSA** para el modo Multijugador está compuesto por personajes como estos. Poseen las habilidades de **Sam**.





El micrófono laser nos servirá para grabar conversaciones a distancia.





trega se activarán dependiendo de nuestra posición y localización; por ejemplo, si avanzamos por el exterior del tren, agarrado de un lateral, el viento agitará su cuerpo y, cuando aparece un tren en la dirección contraria, **Sam** se agarra con las dos manos, automáticamente, de cara al otro tren. El atuendo clásico de **Sam** se verá modificado dependiendo del nivel en el que nos encontremos (existen varios tipos de camuflaje). Sin duda alguna, la novedad más original de ***Splinter Cell: Pandora Tomorrow*** es poder jugar con varios jugadores simultáneamente. El título de **Ubi** permite conectar nuestra consola a *Internet* para jugar junto a un amigo en Modo Cooperativo e incluso para enfrentar a dos espías como **Sam**, con perspectiva en tercera persona, a dos rivales terroristas que se manejarán como en *Counter-Strike*, en primera persona. ➾ DOC



UBI SOFT MONTREAL
El equipo canadiense se encarga del diseño y la creación de la versión original (**XBOX**) de ***SC:PT***.



supernuevo

Final Fantasy

Square Enix extiende su leyenda en GameCube

Lucha de clases

Los protagonistas que podremos escoger están divididos por clases. Tendremos a los *Calvat*, los *Lilty*, los *Selkie* y los *Yuke*.

FF:CC no es el típico Final Fantasy, de hecho se asemeja más a la saga Mana.

JAPÓN

FF:CC salió en **Japón** el pasado 8 de agosto y hasta el día de hoy lleva vendidas casi 400.000 unidades, una cifra bastante respetable

Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Square Enix País > Japón

Lo primero que se debería hacer al hablar de este título es aclarar que el nombre puede llevar a confusiones y hay que tener claro que no estamos ante un *Final Fantasy* convencional, con luchas por turnos, **Chocobos**, *Cids*, etc. Aunque bien es cierto que guarda parecidos con la saga y perfectamente podría haberse llamado *Secret Of Mana*, ya que parece que **Game Designers St.** se ha inspirado en esa serie de juegos. Además de ser un *action RPG* puro y duro, también tendremos un modo multijugador. Las coincidencias no se limitan sólo a eso, ya que el argumento girará en torno a unos cristales con los poderes de *Mana*. La trama, que no parece que sea muy compleja, afectará directamente al sistema de juego. ***FF:CC*** nos introduce en un mundo cubierto por una niebla contaminante y letal para su población. Como siempre, no puede existir el mal sin el bien. La panacea para curar el mundo estará en forma de cristales que necesitan un determinado tipo de agua para ser efectivos. Con ellos, los habitantes pueden vivir tranquilamente. Cada año, el agua de estos cristales se agota, por lo que una organización llamada *Crystal Caravan* será la encargada de ir en busca de ese líquido preciado que se encuentra en el interior de árboles ancestrales. El *Crystal Cage* caerá al principio del juego en nuestras manos, se trata de un objeto que nos aislará de la contaminación. Con ello podremos avanzar a través del juego, pero nunca podremos salir de él, ya que al hacerlo correremos peligro de muerte. Los monstruos son inmunes a la niebla e intentarán atacarnos, por lo que la jaula cobrará una importancia vital en las batallas ya que determinará el alcance de nuestros ataques y movimientos. Al parecer el desa-

Crystal Chronicles







El próximo 11 de marzo aparecerá ***Final Fantasy Crystal Chronicles*** en **Europa** acompañado del cable de conexión para **GBA**.



El apartado gráfico de FF:CC es de lo mejor visto en GC.



//FF:CC es un puro Action RPG//

rrollo de ***FF:CC*** constará básicamente de reunir un grupo de viajeros que saldrán de sus poblados para buscar mazmorras. En ellas tendrán que encontrar el guardián, derrotarlo y recolectar el agua para los cristales. Una vez completado todo este proceso, deberá repetirse en otras áreas del vasto mundo del que dispondremos. Obviamente no todo serán luchas, pues habrá lugares en los que podremos conversar tranquilamente con otros personajes, aunque normalmente con el objetivo de descansar y curarnos, fortalecer nuestras armas y comprar objetos. Todo esto lo podremos hacer solos o acompañados por entre uno y tres amigos más. Los enemigos a los que derrotemos dejarán caer piedras mágicas que utilizaremos para aprender nuevos hechizos o recargarlos. Además, tendremos a nuestra disposición una extensa gama de armas, trajes y criaturas. En cuanto al apartado gráfico, tenemos que decir que es de lo que más destaca el juego. Poblados, mazmorras, bosques, absolutamente todo estará renderizado en llamativos polígonos en 3D. La belleza de ***Final Fantasy: Crystal Chronicles*** deslumbrará, no sólo por sus preciosos entornos si no también por el atractivo y a la vez sobrio diseño de los personajes. Una vez más, las similitudes con *Final Fantasy IX* serán notables ya que los personajes tendrán un *look super-deformed*. Del apartado sonoro poco se conoce a parte de que la cantante de *J-Pop*, **Yae**, será la encargada de poner voz al tema central del juego, *Kanenone* (Canción del Viento). Ya sólo queda esperar a mediados de marzo para recibir un juego que promete ser de los mejores del catálogo de **GameCube** y que sin duda entusiasmará a los más puristas seguidores del rol. **VAULAN**



Esto Es Fútbol 2004 reflejará fielmente la forma de jugar de algunas de las mejores estrellas del planeta: Ronaldo, Beckham, Zidane o Ronaldinho.

Esto Es Fútbol 2004

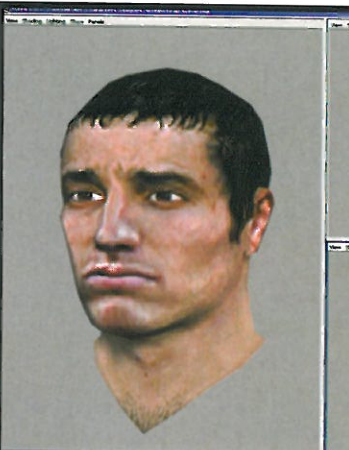
El simulador de balompié de Sony presentará novedades radicales, comenzando por un revolucionario modo On-line para 8 jugadores

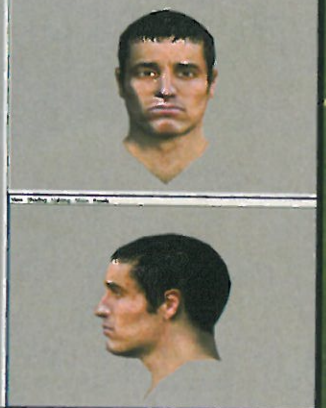
Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.E. Programador > S.C.E.E. London Studio País > Reino Unido

Tras permitir que **EA Sports** y su *FIFA 2004* abrieran el camino del juego *On-line* en **PS2**, **Sony C.E.** va a contraatacar con la entrega más ambiciosa de la historia de *Esto Es Fútbol*. La edición 2004, en un principio disponible a partir del 24 de marzo, ofrecerá un explosivo y revolucionario modo *On-line* en el que podrán competir hasta 8 jugadores en dos equipos de 4. Incluso permitirá que varios usuarios participen desde la misma consola. Como podéis imaginar, las posibilidades de juego que se abren son prácticamente infinitas. Y no es ni mucho menos la única novedad que va a presentar ***Esto Es Fútbol 2004***. El simulador creado por **SCEE London Studio** ofrecerá 23 ligas de todo el mundo, más de 900 equipos y un total de 18.000 jugadores reales. Tan reales que se ha escaneado el rostro de los 300 futbolistas más populares del planeta para añadir

//Promete convertirse en el juego de fútbol del año//

un realismo gráfico sin precedentes en los juegos de fútbol para consola. **Julio «Maldini» Maldonado** y **Carlos Martínez**, comentaristas habituales de las retransmisiones de Canal +, serán los encargados de narrar cada partido en los múltiples modos de juego: Amistoso, Copa, Liga, Temporada o Carrera. En cuanto a la forma de jugar, también ha sufrido importantes mejoras, sobre todo en el sistema de pases y en el disparo a puerta. Además, se ha intentado reflejar en ***Esto Es Fútbol 2004*** las principales habilidades de cada jugador real: **Beckham** será capaz de dar pases de 40 metros y **Zi-**







MÁXIMO DETALLE
SCEE London Studio ha escaneado el rostro de 300 jugadores y les ha dotado de una innovadora animación facial





En el modo carrera llegarás a jugar en verdaderos patatales.



Hasta el público que puebla las gradas se ha cuidado al máximo. Se acabaron los graderíos con gente «de papel».

Equipos Legendarios

Aunque podrás disfrutar desde el principio de alineaciones míticas como el Madrid de **Puskas** o el Barcelona de **Romario**, en la Tienda Oficial del Club podrás adquirir a cambio de puntos 23 selecciones legendarias: **España** 1950, **Brasil** 1970, **Inglaterra** 1966, **Argentina** 1986, **Holanda** 1974 o **Italia** 1982.



dane regateará hasta a su sombra ante el delirio de la grada. La búsqueda del mayor realismo posible ha alcanzado incluso al factor climático y su incidencia en el campo. El tiempo llegará a cambiar durante el transcurso de algunos partidos, convirtiendo lo que al principio era un terreno muy practicable en un auténtico barrizal que te obligará a adaptar radicalmente tu estilo de juego. Tantas complicaciones tendrán su recompensa en la tonelada de extras ocultos que encerrará ***Esto Es Fútbol 2004***. Ya sea en competición oficial como en el modo desafío (en el que se premia el juego imaginativo y donde podrás volcar en la red tus mejores puntuaciones para compararlas con jugadores de todo el planeta), el juego te recompensará con puntos con los que desbloquear no sólo nuevos campos de juego y efectos de sonido de todo tipo: tendrás acceso a 23 equipos de leyenda, entre los que se encuentra la **Holanda** de **Cruyff** o la **Argentina** de **Maradona**. ***Esto Es Fútbol 2004*** promete convertirse en el simulador de fútbol del año. **Konami** y **EA Sports** tendrán que hacerlo muy bien para superarle. **NEMESIS**

supernuevo

EL PODER DE LA DAGA
Con su magia no sólo podrás destruir a los demonios del palacio, sino que tendrás control absoluto del tiempo

Prince of Persia Las Arenas del Tiempo

El Príncipe tendrá que aprender a utilizar el poder de la daga

La magia está a punto de invadir Xbox y GC

Género > Plataformas/Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Montreal País > Canadá

A partir del próximo 20 de febrero el poder de detener el tiempo ya no será exclusivo de los usuarios de **PlayStation 2**. Ese día se pondrán a la venta las versiones **Xbox** y **GameCube** de ***Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo***, uno de los más notables videojuegos de los últimos tiempos. Comandados por **Jordan Mechner**, el creador del *Prince Of Persia* original, **Ubi Montreal** (autores del superventas *Splinter Cell*) llevaron el clásico de 1989 hasta límites inimaginables, tanto a nivel visual como en mecánica. El nuevo Príncipe no sólo es un as con la espada y un acróbata consumado, también ha adquirido el dominio sobre el tiempo gracias a una daga mágica. Con ella puede ralentizar la acción e incluso regresar unos instantes al pasado para tener una nueva oportunidad cada vez que caiga al vacío o se enfrente a los diablos que pueblan el palacio. A primera vista, la única novedad que muestran estas dos versiones respecto a **PS2** es una ligerísima mejora gráfica, pero esperamos ahondar más en ellas antes de la *review* que podréis encontrar en estas páginas dentro de un mes. **NEMESIS**

//Fecha de aparición, 20 de febrero//

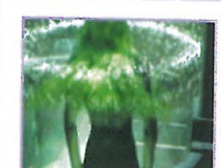

La única novedad en Xbox/GameCube es una casi imperceptible mejora gráfica.

HERMANOS Primero **Claire** y luego **Chris** visitarán la isla donde tiene su base secreta la corporación **Umbrella**

Al trasladarse la aventura a las tres dimensiones, la acción es mucho más intensa y los enemigos atacaran desde cualquiera de los lados posibles.

Resident Evil Code Veronica

Completa tu colección y ¡hazte con todos!



ALEXIA ASHFORD
La heredera de **Umbrella** parece muerta, pero se halla criogenizada y esconde algo...



WESKER
Este siniestro personaje es el protagonista de las secuencias añadidas a la versión «X».



NOSFERATU
El «Tyrant» de la nueva generación, un engendro del *T-Virus* capaz de vomitar ácido

Género > Survival Horror Formato > 2 Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom País > Japón

Siguiendo con su política de convertir todos y cada uno de los capítulos de su saga de *Survival Horror* más popular, los programadores de **Capcom** lanzan ahora el cuarto capítulo de la saga. La versión que tenemos entre manos es una copia exacta de la que apareciera hace más de dos años para **PlayStation 2**, que a su vez era una especie de «versión del director» del juego que originalmente fue lanzado para **Dreamcast**, la malograda consola de **Sega**. En su momento este juego marcó un antes y un después en la saga al ser el primero que incluía escenarios en tres dimensiones, a diferencia de los fondos prerrenderizados de las primeras entregas. En esta ocasión el protagonismo, en un principio, recaía sobre **Claire Redfield**, que ya demostró sus buenas aptitudes para luchar contra los zombis en *Resident Evil 2*. La acción se trasladaba del pueblo de *Raccoon City* a una isla en medio de la nada, donde **Claire** era transportada y apresada por **Umbrella**, la malévola corporación responsable del virus que convertía a los humanos en bestias sedientas de sangre. En busca de su hermano **Chris** (protagonista de la primera entrega) conocería a nuevos personajes como **Steve**, un joven que la ayudará en su evasión o los hermanos **Ashford**, herederos de la compañía con muy malas pulgas. La segunda parte de la aventura tenía como protagonista a su hermano, que recorrería los mismos escenarios. DANI3PO

//Los hermanos Ashford aparecen por primera vez//



supernuevo

Pitfall The Lost Expedition

MADERA DE HÉROE
Pitfall aprenderá nuevas habilidades para desenvolverse con soltura en la selva

HARRY Se ha convertido en el arqueólogo aventurero más famoso dentro del videojuego

El aspecto de los enemigos varía dependiendo del entorno.

Una consola Atari 2600 aparece representada en el juego... ¿con el Pitfall original?

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Edge of Reality País > Estados Unidos

El retorno de un clásico no siempre hace justicia al juego original. En esta ocasión, más que retorno, podríamos hablar de versión, porque ***Pitfall: The Lost Expedition*** introduce a **Harry** en un maravilloso entorno gráfico que cobra vida en **PlayStation 2** y **Xbox**, pero no despliega el «glamour» que poseía el título para **Atari 2600**. Aún así, para aquellos libres de prejuicios, nos encontramos ante una excusa perfecta para disfrutar sin complicaciones con un juego que combina plataformas, acción y pequeñas pinceladas de aventura de una forma bastante decente. Los gráficos, sin llegar a ser un derroche de originalidad dan forma a escenarios vistosos y plenos de colorido. En cuanto a la mecánica de juego, sin llegar a ser complicada es capaz de satisfacer a un amplio margen de jugadores, ya que además de los objetivos primarios que se exigen para avanzar hay otros que se pueden realizar más tarde cuando se han obtenido las habilidades necesarias. Quizá no sea el título más esperado del año, pero va a proporcionar buenos momentos a más de un usuario de **PlayStation 2** y de **Xbox**. ➾ R. DREAMER

//El retorno de un clásico a la actualidad//

Homenaje

Aunque **Harry** aprovecha todas las ventajas de las nuevas consolas, sus diseñadores han introducido claras referencias al *Pitfall* original de **Atari 2600**. Los cocodrilos, lianas y escorpiones siguen vivitos y coleando.



Capcom revive sus «Grandes Éxitos» con un título que une a todos sus protagonistas

ENEMIGOS **Ryu y Ken** volverán a representar su eterna rivalidad bajo cinco diferentes «personalidades» en ***Hyper Street Fighter II***

En el modo Gallery podremos ver intros y el anime SFII The Movie

Hyper Street Fighter II

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Capcom ha comenzado a celebrar el decimoquinto aniversario de la aparición de *Street Fighter II* por todo lo alto. Tras invadir la gran mayoría de las consolas en el mercado desde la época de los 16 *bits*, la saga más mítica de *beat'em-up* llega a la última generación a través de **PS2**. En lugar de convertir esta «celebración» en una nueva colección, **Capcom** ha decidido unir en un solo título a los personajes de las cinco diferentes entregas de *Street Fighter II* (*SFII, Champion Edition, Turbo, Super SFII, SSFII Turbo*), equilibrando su potencia y resistencia para que los combates resulten justos independientemente del personaje elegido. El juego incluye una galería con las tres *intros* de los juegos, un vídeo a desbloquear con una versión especial del *anime Street Fighter The Movie* y un completísimo *Sound Test* con las bandas sonoras para CPS-1 (*SFII*), CPS-2 (*Super SFII*) y *Arrange*, con las melodías creadas específicamente para esta edición. **Capcom** brinda así una oportunidad a los más rezagados para conocer sus obras y a los aficionados a medirse con el *beat'em-up* más difícil de la historia. ➔ DOC

//El regreso del mítico beat'em-up//



supernuevo

CyGirls

Las muñecas más peligrosas

KILLER BARBIES
Los dos personajes protagonistas han sido diseñadas partiendo de dos famosos juguetes

VISIÓN NOCTURNA
En algunos niveles será indispensable el uso de la visión nocturna para completarlos.

MUNDOVIRTUAL
Podrás entrar en el lado cibernético, como en el filme *The Matrix*.

Salta desde los laterales de las puertas y ataca por sorpresa.

Todo es posible en el mundo virtual de CY Girls.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCEJ País > Japón

Konami se inspira en una famosa serie de juguetes para crear un *shoot'em-up* que mezcla elementos de *Enter The Matrix* con una estética que recuerda a *Los Ángeles De Charlie*. El argumento nos sitúa en un futuro no muy lejano, en la piel de **Ice** y **Aska**; su principal virtud es la posibilidad de introducirse en un mundo cibernético, al estilo *Matrix*, donde también tendrán que demostrar sus habilidades. Dentro del mundo virtual solo podrán utilizar ataques cuerpo a cuerpo, con las consiguientes animaciones a cámara lenta y desafíos imposibles a todo tipo de leyes físicas, mientras que en el mundo real el principal sistema para defenderse de los enemigos serán las armas de fuego. Al igual que en títulos como *ETM* o *Kill.Switch*, **Aska** y **Ice** contarán con todo tipo de movimientos para completar con éxito las misiones: entre ellos destacan la posibilidad de ocultarse tras los objetos y salir de golpe disparando, y el uso de una especie de garfio que nos ayudará a subir a lugares en principio inaccesibles. ➾ DOC

//El juego está basado en una famosa serie de juguetes//



En el mundo virtual podrás realizar todo tipo de golpes especiales y magias.

EL FUEGO Como si de un enemigo de fin de fase se tratase, hay algunas veces que parece tener vida propia e inteligencia.

Firefighter FD18

Mamá, ¡¡yo de mayor quiero ser bombero!!

La manguera podrá ser posicionada de dos formas diferentes en función del tipo de chorro que deseemos.

Equipo

En esta pantalla podremos equipar a **Dean** con la manguera, un extintor, el hacha o las bombas de agua, muy útiles en situaciones de extrema gravedad.

La trama del juego es similar a la vista en películas como «Llamaradas».

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET País > Japón

Los juegos protagonizados por bomberos no son una novedad dentro de las consolas, pero sí que es la primera vez que se recoge la dura labor de estos hombres que se juegan la vida cada día con tanto realismo.

Dean McGregor, el protagonista, lucha contra el fuego en una serie de incendios de una virulencia sin igual que tienen lugar en diversos complejos de una gran ciudad. Tras estos aparentes accidentes parece estar la mano de un psicópata pirómano.

En la trama también interviene una reportera de un canal de noticias llamada **Emilie Arquette**, que junto a **Dean** intentará desentrañar el misterio.

//El objetivo será el rescate//

Los niveles de rescate se desarrollan en sitios tales como túneles o rascacielos. Para apagar las llamas se podrán utilizar diversos métodos dependiendo de su procedencia (química, eléctrica, etc.) y también contaremos con un hacha para abrirnos camino. El objetivo será rescatar a los máximos supervivientes posibles antes de que queden atrapados por las llamas. Las secuencias cinemáticas y el opresivo ambiente dotarán al juego de un aire de lo más cinematográfico. DANI3PO


Nuestros compañeros estarán siempre con nosotros.



El popular cómic de McFarlane debuta en PS2 y Xbox

Spawn: Armageddon

ENCICLOPEDIA SPAWN
Cada enemigo vencido formará parte de una completa enciclopedia con su origen e historia.

PORTADAS MÍTICAS
Recoge los cómics dispersos por cada fase y aumentarás tu colección de portadas clásicas.

TIRA DE LA CADENA
Las cadenas que envuelven a **Spawn** son una de sus armas más efectivas. Despedazan en segundos

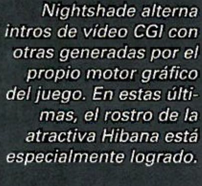
La recortada es poco precisa pero muy potente.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Point Of View País > EE.UU.

El acuerdo alcanzado entre **Namco** y **Todd McFarlane** no sólo nos ha permitido ver a **Spawn** convertido en un luchador exclusivo del *Soul Calibur* de **Xbox**, también hará posible la aparición del primer videojuego para **PS2** y **Xbox** inspirado en este exitoso cómic. Desarrollado por *Point Of View*, ***Spawn: Armageddon*** traslada una mecánica sospechosamente similar a la de *Devil May Cry* al universo creado por **McFarlane**. A lo largo de 25 misiones y 60 subniveles, el más siniestro de los superhéroes se reencontrará con personajes (**Violator**, **Redeemer**...) y escenarios (**Nueva York**, el infierno...) extraídos del cómic original. La brutal banda sonora, que incluye un tema de **Marilyn Manson** (*Use Your Fist* and *Not Your Mouth)* se encarga de disparar las pulsaciones del jugador mientras se enfrenta a toda clase de demonios con ayuda de armas de fuego y las poderosas cadenas que envuelven el cuerpo de **Spawn**. En el próximo número, unas semanas antes de que ***Spawn: Armageddon*** se ponga a la venta, os ofreceremos una *review* donde analizaremos el juego a profundidad para saber si por fin la obra de **McFarlane** ha encontrado una conversión a videojuego a su altura. ⇒ NEMESIS



//La última entrega de la saga Shinobi//



Nightshade alterna intros de vídeo CGI con otras generadas por el propio motor gráfico del juego. En estas últimas, el rostro de la atractiva Hibana está especialmente logrado.





CAMBIO DE LOOK
Tras completar el juego por primera vez podrás conseguir nuevos trajes para **Hibana**.



HOTSUMA
El héroe del anterior *Shinobi* está disponible, aunque bien oculto, en la versión japonesa de ***Nightshade***.

Ni siquiera los enemigos que vuelan a decenas de metros de altura pueden escapar de Hibana.



CURVAS PELIGROSAS
Debajo de esta ceñida vestimenta se esconde una verdadera máquina de matar, capaz de «laminar» diez enemigos en segundos

Nightshade

Conoce a Hibana, una chica de armas tomar

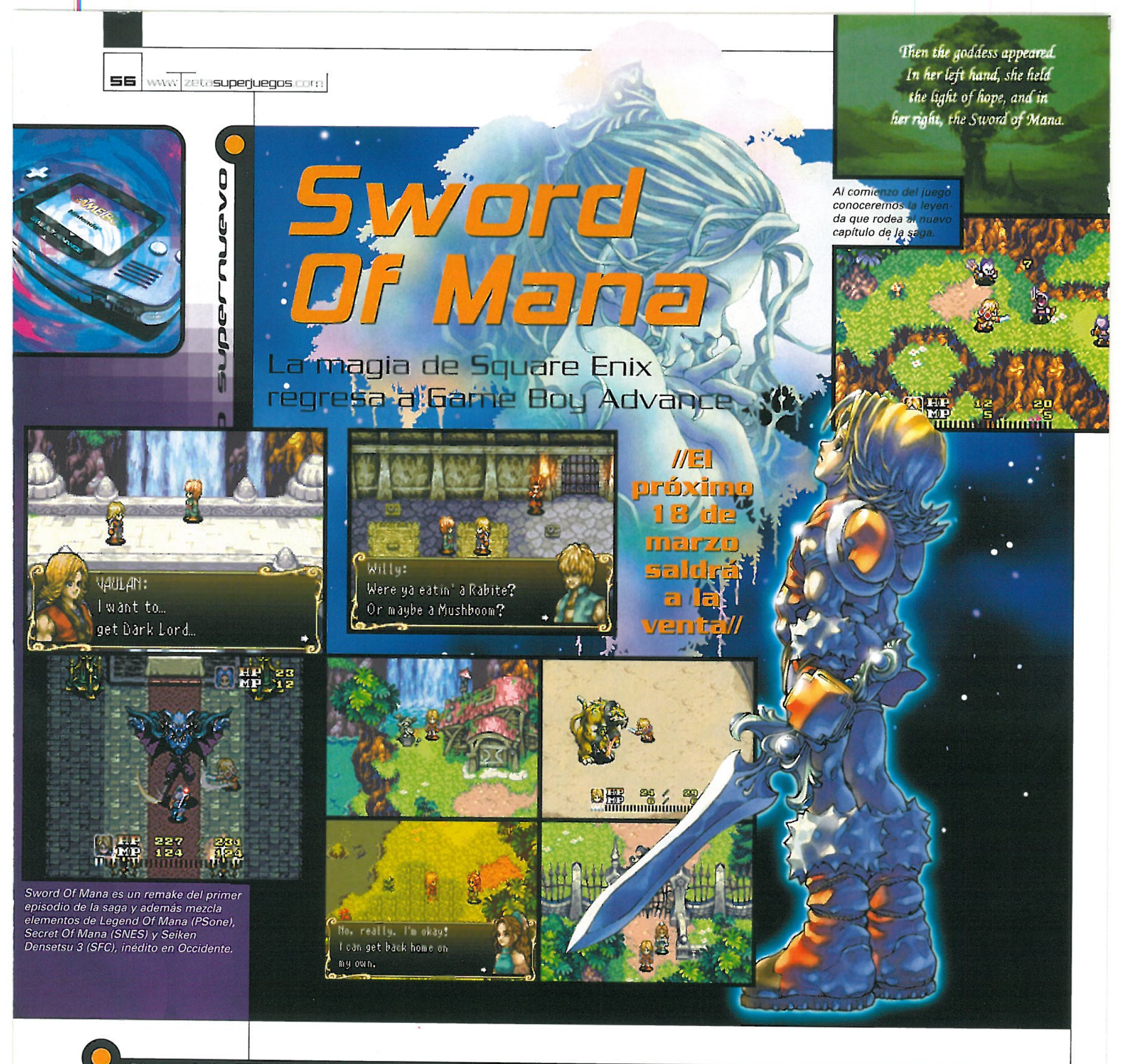
Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega WOW País > Japón

Este nuevo capítulo de la saga *Shinobi* que está a punto de llegar a **Europa** es una secuela en el más estricto término de la palabra. Ofrece una mecánica prácticamente calcada a la de su predecesor, comercializado en **PS2** el pasado año. De hecho, la única novedad radical es el cambio de protagonista. **Hotsuma** ha dejado paso a la ágil *ninja* **Hibana**, capaz de ejecutar movimientos aún más increíbles que los de sus predecesores, mientras limpia las calles (una vez más) del consabido ejército de demonios. El prólogo de ***Nightshade*** no puede ser más espectacular, con **Hibana** combatiendo a unos *ninjas* rivales en el lomo de un F-117 en pleno vuelo sobre **Tokio**. De allí hasta el final del juego nos esperan doce escenarios más, en los que abundan los jefazos gigantes (sin ellos no sería un juego **Sega**) y una continua búsqueda y exterminio de enemigos. Sólo cuando hayamos acabado con todos ellos, el juego nos permitirá avanzar en la fase. ***Nightshade*** no convulsionará el mercado, pero seguro que hará las delicias de aquellos que disfrutaron con el primer *Shinobi* para **PlayStation 2**. ⇒ NEMESIS

//Acclaim distribuirá Nightshade//



Hibana puede encadenar la muerte de 5, 6 y más de 10 enemigos antes de volver a pisar el suelo.



Sword Of Mana

La magia de Square Enix regresa a Game Boy Advance

//El próximo 18 de marzo saldrá a la venta//

Al comienzo del juego conoceremos la leyenda que rodea al nuevo capítulo de la saga.

Sword Of Mana es un remake del primer episodio de la saga y además mezcla elementos de Legend Of Mana (PSone), Secret Of Mana (SNES) y Seiken Densetsu 3 (SFC), inédito en Occidente.

Género > Action RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Square Enix Programador > Brownie & Brown País > Japón

Sword Of Mana es el *remake* de *Mystic Quest*, uno de los títulos de **Squaresoft** que más desapercibidos pasaron a principios de la década de los 90. Se trata ni más ni menos de la primera entrega de la saga *Seiken Densetsu*). Desde su lanzamiento en **Japón** en agosto del pasado año, ha vendido casi 300.000 copias. Nos presentará a dos personajes (a los que podremos escoger al principio del juego). El primero de ellos es un chico que al ver cómo asesinan a sus padres es esclavizado y convertido en gladiador. Por otro lado, la heroína es descendiente de la tribu *Mana*. En los primeros minutos de juego, ambos cruzarán sus caminos. Su sistema de luchas se basa bastante en *Secret Of Mana*, por lo que sólo podremos controlar a un personaje (aunque nos acompañarán otros controlados por la CPU) y tendremos combates en tiempo real. Volverá una vez más el famoso *Command Ring*, que como su nombre indica es un círculo en el que se nos muestran todas las habilidades y opciones disponibles. Gozará de unos gráficos detallados y preciosistas que serán la envidia de cualquier juego de **GBA**. Pero sobre todo, destacan los diseños de sus personajes y los escenarios, que tanto recordarán a otras entregas de la saga. Pasaremos por cuevas, castillos siniestros, minas, lugares helados, etc. ***Sword Of Mana*** bebe de las fuentes de sus antecesores. Sus combates recuerdan a *Secret Of Mana* y ciertos elementos de la jugabilidad a *Seiken Densetsu 3*, inédito en Occidente. Incluso por su colorido, sus personajes y los minijuegos, podríamos decir que se han basado en *Legend Of Mana* para **PSone**. Tenéis una cita para descubrir los orígenes de esta saga el próximo 18 de marzo. No faltéis. ➡ VAULAN



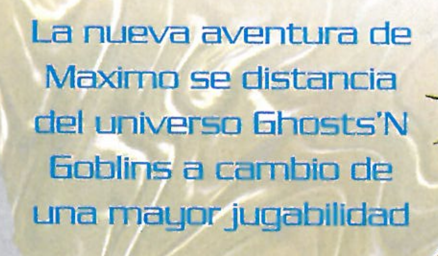
Este mes, no te pierdas
mega
TOP
Te regalamos una
braga polar
¡Cuatro colores
para elegir!
BRAGA POLAR
¡Cinco maneras de colocártela!
Además, en la revista de febrero, te ofrecemos una entrevista en exclusiva con David Bisbal, que lanza su segundo disco: 'Bulería'. ¡No te pierdas el póster con su autógrafo! También te espera un reportaje sobre el campeonato Billabong Pro Junior de snowboard juvenil; te contamos la final del Campeonato Mundial de Quidditch en Londres, coincidiendo con la aparición del quinto libro de Harry Potter en España. Y, como cada mes, cantidad de concursos, la guía y las fichas coleccionables de las ediciones Rubí y Zafiro de 'Pokémon', lo último en música, consolas, TV...
sólo
3'50
euros
mega
TOP
tu mejor revista

a fondo PLAYSTATION 2

MAXIMO VS AR

La nueva aventura de Maximo se distancia del universo Ghosts'N Goblins a cambio de una mayor jugabilidad

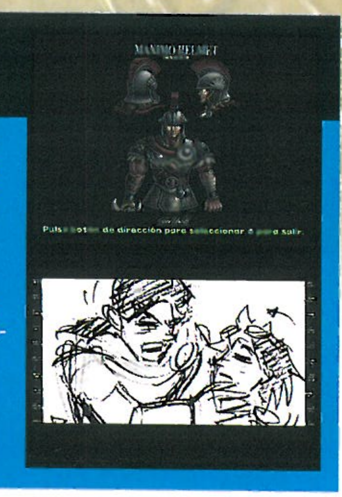
Algunos jefes finales son francamente impresionantes.



Por sorprendente que pueda parecer, la huella de *Ghosts'N Goblins* fue la causante de la fría acogida que sufrió el primer **Maximo** entre los usuarios, o al menos eso opinan en **Capcom**. Por ello, han decidido desmarcarse de la saga de **Sir Arthur** y enfrascar a **Maximo** en una aventura totalmente nueva, en la que el terror tecnológico (la armada robótica de **Zin**) sustituye al habitual ejército de zombis. Aunque menos vistoso y original que su predecesor, ***Maximo Vs Army Of Zin*** se beneficia de una mayor jugabilidad y un nivel de dificultad mucho más ajustado. Ahora es posible grabar partida en todo mo-

Los extras de Susumu

Revisitar las fases ya superadas tiene su recompensa. No sólo aumentarás las técnicas de **Maximo** con el dinero recaudado, destruyendo los autómatas de **Zin**. Además mejorarás tus porcentajes, lo que desbloqueará los cuantiosos extras que almacena el juego: desde ilustraciones y bocetos de **Susumu Matsushita** a *storyboards*.



Utiliza el dinero para comprar poderes y técnicas de combate.





Para poder enfrentarte a Zin con mínimas garantías antes tendrás que hacer acopio de vidas y una buena armadura.

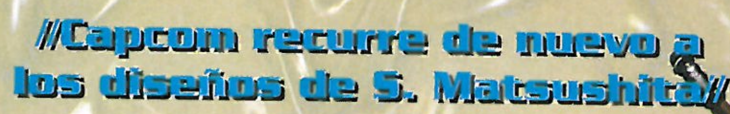


SALVA A LOS CIVILES

Y a los soldados. Defiéndeles de los robots y te recompensarán con dinero y pistas

MY OF ZIN





mento, sin necesidad de desembolsar sumas de dinero por ello, y los jefes finales son duros, aunque ni mucho menos imposibles. Tras cinco o seis fases un poco sosas, **Maximo** comienza a desplegar su magia en escenarios imaginativos y gigantescas estructuras mecánicas que desafiarán tu dominio del salto. Y la adquisición de nuevas técnicas de combate, a cambio de dinero, es un buen aliciente para visitar una y otra vez escenarios anteriores. ***Maximo Vs Army Of Zin*** habría sido aún mejor si no renegara de *Ghosts'N Goblins*, pero ojalá todas las secuelas fueran tan notables como ésta. **NEMESIS**





A lo largo del juego llegarás a adquirir nuevas y más potentes armas.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Studio 8 Jugadores > 1
Mundos > 5 Fases > 21 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (332 KB)



GRÁFICOS 9,1

Aunque los escenarios presentan menos detalles que los del primer Maximo, el diseño de los robots de Zin (y su animación) es una verdadera maravilla. Y gran parte del mérito es de Susumu Matsushita.

MÚSICA / FX 7,8

Pese a que la banda sonora ha sido creada por el estudio de Tommy Tallarico (autor de la soberbia música del anterior Maximo), el acompañamiento musical de Army Of Zin no puede ser más anodino.



JUGABILIDAD 9,4

Mucho más jugable y accesible que el primer Maximo, Army Of Zin ofrece una curva de dificultad mucho más acertada. Podrás grabar cuando quieras y no perderás las técnicas de combate ganadas.

DURACIÓN 8,8

Army Of Zin ofrece diversión para 6 u 8 horas. No es mucho tiempo, pero al menos seguirás pasándotelo en grande cada vez que repitas un escenario para mejorar la estadística o lograr nuevas técnicas.

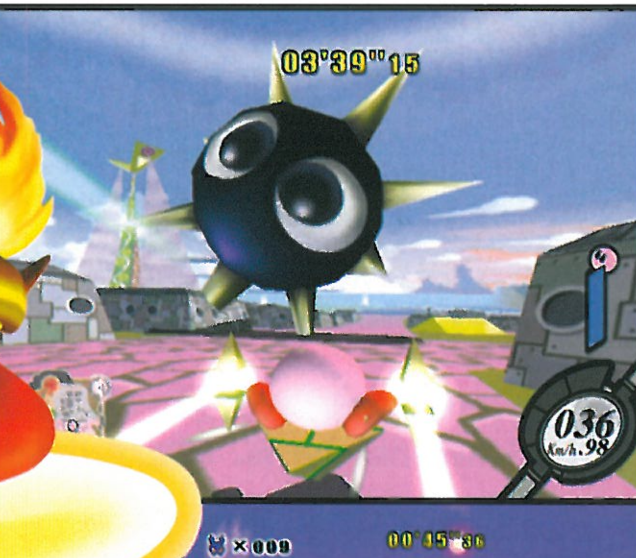
12+



a fondo GAMECUBE

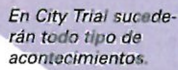
KIRBY AIR RIDE

Aunque la diversión es atemporal, se nota que esta entrega de la esponja rosada pertenece a otra generación









En City Trial sucederán todo tipo de acontecimientos.

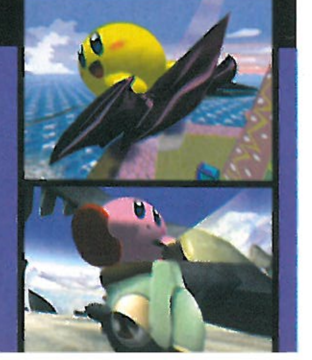


Quién le iba a decir a **Kirby** que por fin iba a abandonar los clásicos plataformas para protagonizar un juego de carreras para **GC**. Este título llevaba en la mente de los programadores de **HAL** desde los tiempos de **Nintendo 64**, pero nunca se llevó a cabo. El objetivo era desarrollar el planteamiento básico de los minijuegos que aparecían en los programas de **Kirby** para crear un título tan adictivo y sencillo como son todos sus juegos desde 1993. Y es ahora cuando **Nintendo** nos presenta esta obra dotada de los elementos necesarios para hacer pasar a los usuarios momentos de auténtica diversión. Momentos que, tristemente, se mantendrán a la sombra del actual rey del género, *Mario Kart: Double Dash!!* ***Kirby Air Ride*** posee una jugabilidad simple, aguarda 3 modos de juego, infinidad de circuitos y el sello *Kirby*; pero le falta la originalidad y el carisma del universo **Mario** y de otros títulos de nueva generación. Y aunque prima la sencillez, a veces nos veremos sumergidos en un auténtico caos sin saber qué hacer durante el transcurso de la competición. El objetivo

//El mundo de Kirby se traslada a los juegos de carreras//

A todo gas

Hay un total de 18 máquinas que deberán ser desbloqueadas cumpliendo los objetivos requeridos. Cada una posee características propias (unas serán más rápidas, otras tomarán mejor las curvas y otras son capaces de planear) idóneas para un determinado tipo de circuito.

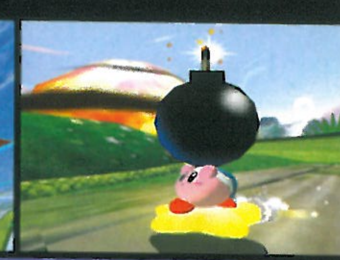




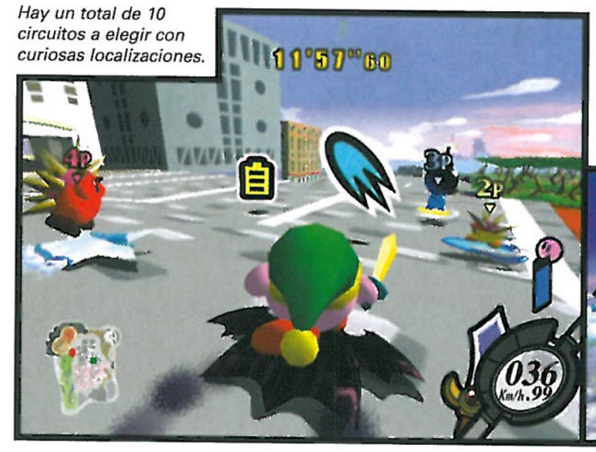
¡Es un tragón!

Kirby es capaz de engullir todo tipo de objetos para utilizarlos como armas y enemigos para copiar sus cualidades. Así, podrá volar, portar una espada, escupir hielo...





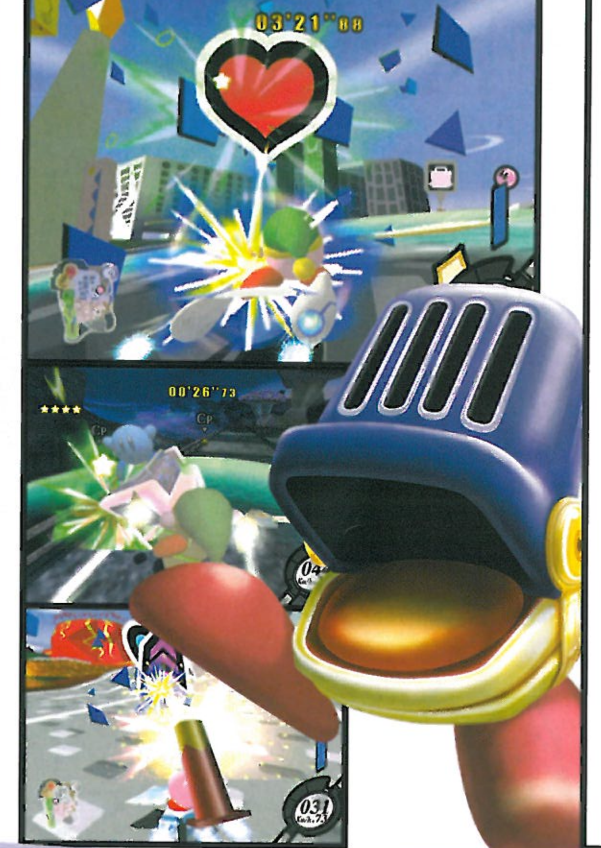
Hay un total de 10 circuitos a elegir con curiosas localizaciones.







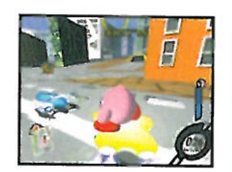




KIRBYS DE COLORES

Si cumples una serie de requisitos como acabar una carrera en 2'18" **Kirby** se volverá morado

principal es, como los clásicos juegos de carreras, llegar el primero a la meta mientras debilitamos al contrario y para hacerlo diferente se han incluido las divertidas habilidades de la esponja rosada. Es decir, podremos engullir objetos y enemigos para utilizarlos como armas y adquirir nuevas aptitudes (volar, escupir hielo, etc.) que nos serán muy útiles para ganar posiciones en el circuito. Así, dispondremos de 18 tipos de máquinas con características propias que se ajustarán a las exigencias del terreno de cada uno de los 10 circuitos disponibles. En fin, ***Kirby Air Ride*** hubiese sido un gran título en la era de **N64**. ANNA



CITY TRIAL
Circula por las calles de la ciudad y recoge objetos para debilitar al rival.



TOP RIDE
Divertidas carreras en 2D. Prohibido copiar las habilidades del contrario.



AIR RIDE
El objetivo principal es llegar el primero a la meta sea como sea.



MULTIJUGADOR
En todas las modalidades hasta 4 jugadores podrán participar a pantalla partida.



Género > Carreras Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > HAL Lab. Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 3 Circuitos > 10 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

3+

GRÁFICOS 8,0

Está claro que GC puede demostrar mucho más; quizá estos gráficos hubiesen estado muy bien para los 64 bits pero no para los 128. Aún así, su colorido y sus diseños de escenarios y personajes cumplen.

MÚSICA / FX 8,2

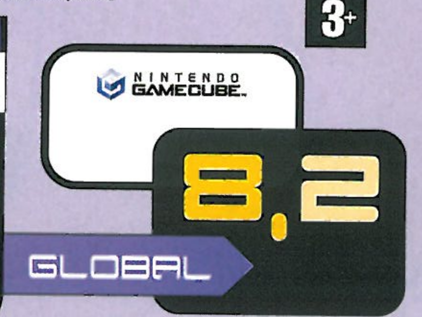
Simpáticas y pegadizas melodías nos acompañarán durante las carreras. Cada máquina posee un sonido, aunque falta algo más de ambientación. Es muy entrañable escuchar los gritos de guerra de los Kirbys.

JUGABILIDAD 8,4

Es su punto fuerte, pues es muy sencillo controlar las máquinas. Pero no pienses que con pisar el acelerador llegarás el primero a la meta; tendrás que utilizar estratégicamente las «habilidades» de Kirby.

DURACIÓN 8,0

10 circuitos, 3 modos de juego, 18 máquinas... Pero como todos los juegos de carreras «simplones», te cansarás antes de sacarle el máximo partido, aunque si juegas en modo multiplayer, la cosa cambia.

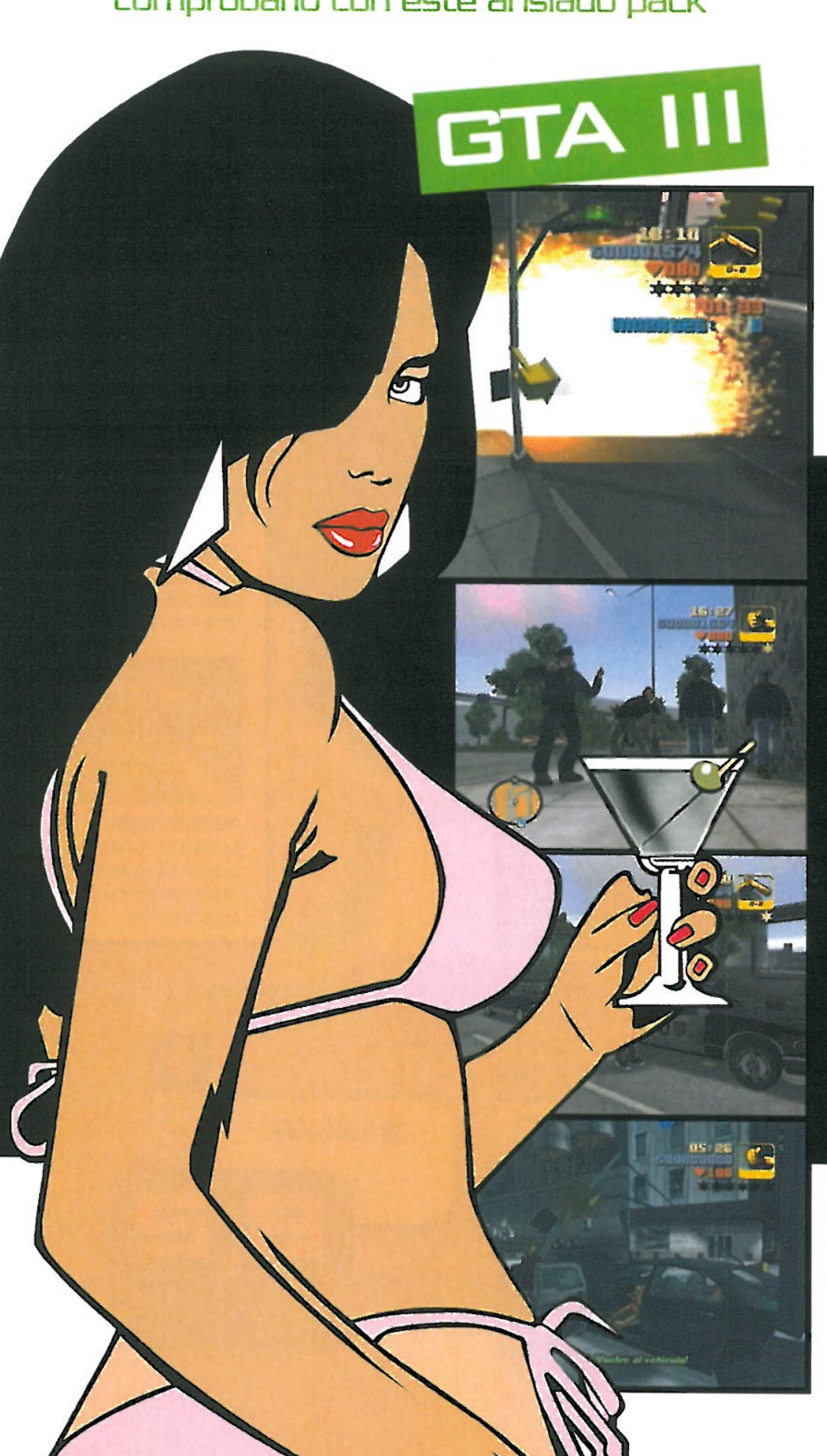


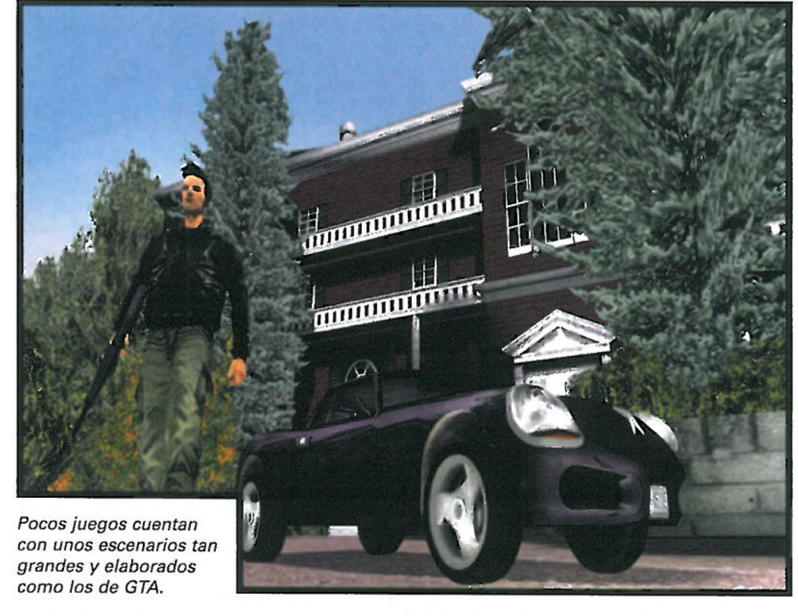
a fondo XBOX

PACK GRAND

Para mucha, mucha gente estos son los dos mejores juegos de PS2 y los usuarios de Xbox van a tener la oportunidad de comprobarlo con este ansiado pack

GTA III



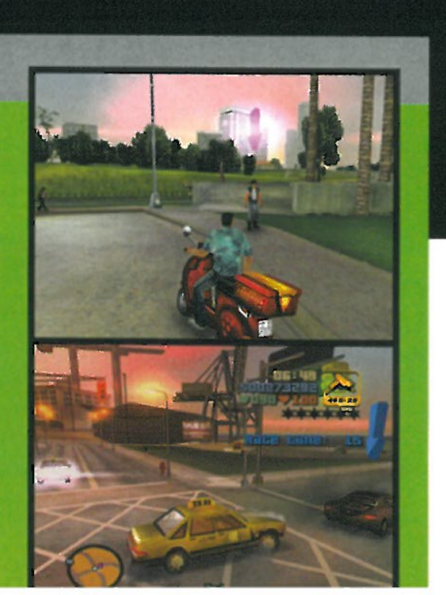


Pocos juegos cuentan con unos escenarios tan grandes y elaborados como los de GTA.

Sólo el paso del tiempo ha permitido que podamos disfrutar de algunos juegos de similares características a los de este glorioso *pack* y, aún así, hay que rendirse a la evidencia de que ninguno ha logrado alcanzar su nivel. Nadie ha conseguido, por ejemplo, acercarse a sus gigantescas proporciones, ni a sus cientos de horas de juego, ni a su magistral planteamiento... Y así podríamos seguir hasta aburrirnos. A *Grand Theft Auto* le han hecho sombra sus imitadores sólo en cositas muy puntuales y muchos años después (no olvidemos nunca ese dato), y ni ese consuelo les va a quedar porque las dos entregas para **Xbox** han acabado con las pocas carencias técnicas que apreciamos en *GTA3*.
Ambos *GTA* son pura dinamita. Acción total tanto motorizados como a pie, persecuciones salvajes, acrobacias imposibles, tiros, peleas, matanzas... Y con dos argumentos dignos de película. Aunque nos decantamos

Curros extra

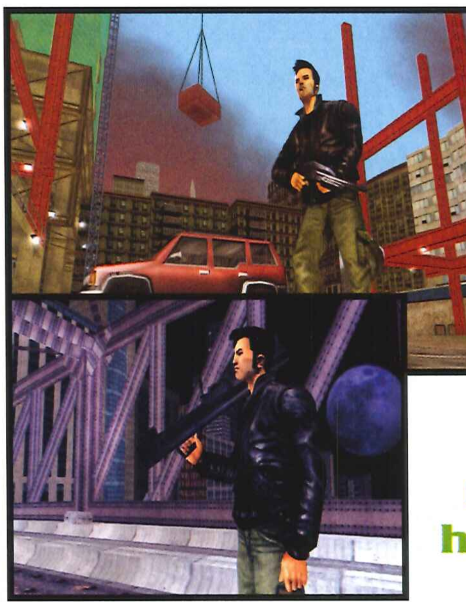
Aunque la cosa va de delinquir sin apenas descanso, existen algunas formas honradas de hacer dinero. Podremos trabajar, por ejemplo, como taxistas o, ya en *GTA Vice City*, como repartidores de *pizzas* callejeros. Trabajando como poli o como conductor la compensación por nuestra labor será algo más de vida o una estrella de la policía en la puerta de casa.





THEFT AUTO

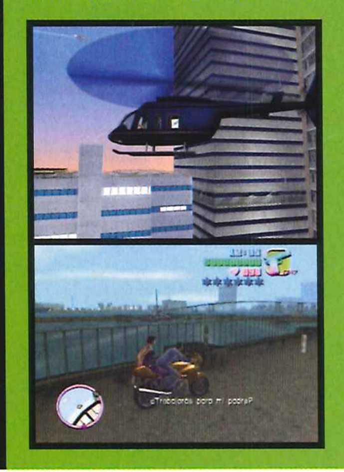
GTA VICE CITY



//Es de lo mejor que hemos visto nunca//

Vehículos

En *GTA Vice City* hay más variedad de vehículos. Podremos pilotar aviones, helicópteros, lanchas y, lo mejor de todo, unos cuantos modelos de motos. Es más peligroso pero también mucho más divertido.



por *Vice City* por contar con una historia más trabajada, por tener más misiones colaterales y más posibilidades en cuanto a vehículos, *GTA3* sigue siendo una auténtica obra de arte. En horas de juego y en cantidad de objetivos su oferta es bestial, tanto que supera a cualquier otro título en un 60% más. Por citar algunas de sus bondades, basta enumerar sus cientos de vehículos, sus enormes ciudades y con una vida en sus calles como nunca hemos conocido, sus cientos de personajes, las decenas de misiones ocultas, los trabajos honrados y todas las sorpresas que nadie haya podido imaginar. Los fanáticos de la saga hemos dedicado muchos meses a *GTA3* y a *GTA Vice City* y, aún así, hemos de reconocer que la gran mayoría no ha conseguido completar el 100% de ambos. Son tan buenos y nos han marcado tan agradablemente que cuesta decantarse por uno. Por eso consideramos este *pack* un acierto. DE LÚCAR



Género > Simulador de delincuente Formato > DVD ROM Compañía > Virgin Play Programador > Rockstar
Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

18+

GRÁFICOS  9,6

Solucionadas las carencias técnicas de GTA3 de PS2, ambos juegos son un auténtico y colosal espectáculo. Hay títulos más reales, pero ninguno posee todo lo que GTA ofrece en su conjunto. Una maravilla.

MÚSICA / FX  9,8

La banda sonora no tiene igual: temas originales de los 80, gran variedad de estilos de musica y emisoras de radio para todos los gustos. Los FX excelentes y las voces de actores de Hollywood.

JUGABILIDAD  9,8

Sólo el diseño de las misiones merece un diez, cualquiera de los dos juegos cuenta con decenas de objetivos. Lo más increíble es que no hace falta ninguna misión para pasarlo bien, sobra con pasear.

DURACIÓN  9,8

Son, posiblemente, los juegos más largos que hemos tenido la suerte de disfrutar. Completarlos es un reto al alcance de muy pocos. Las misiones, que son muchísimas, no llegan ni a un 30% del total del juego.



XBOX



9,8 GLOBAL



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

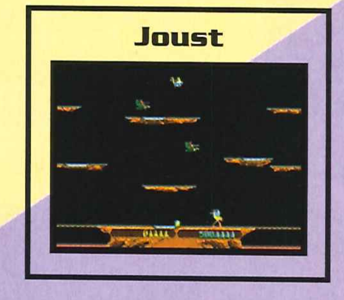
MIDWAY ARCADE

24 leyendas de los salones recreativos serán tuyas por menos de un Euro por clásico. ¿Rechazarías una oferta así?

720º

El genuino antepasado del fenómeno *Tony Hawk Pro Skateboarding*. Realiza todo tipo de saltos y acrobacias por diversas pistas repletas de peligros.

Joust

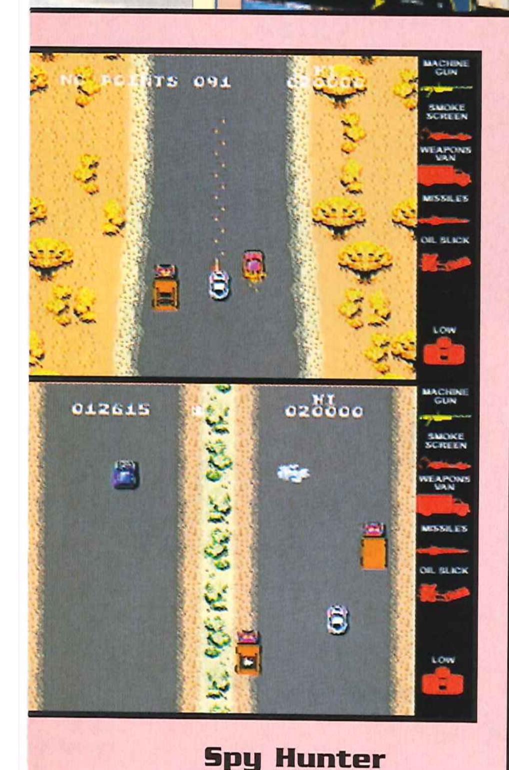


Joust 2



CUATRO JUGADORES

Disfruta de *Gauntlet* y *Supersprint* en toda su gloria, compitiendo con tus amigos



Spy Hunter

El popular tema musical de **Peter Gunn** resuena mientras embistes a tus enemigos contra el borde de la carretera y enmascaras tu rastro con una cortina de humo. Esta conversión no respeta el formato de pantalla del original, pero es igual de divertida.

Sinistar



Toobin'



En los tiempos que corren, donde ninguna novedad para consola baja de los 55/60 Euros, la decisión de *Midway* de vender una recopilación de *coin-op* tan notable como ésta por menos de 25 Euros merece ser aplaudida por todos: usuarios, fabricantes y prensa especializada. En el pasado habíamos visto no pocas recopilaciones de viejos clásicos para **Atari 2600/7800** a precios reducidos, pero lo que ofrece ***Midway Arcade Treasures*** excede todo lo visto hasta la fecha. Y es que entre las 24 leyendas de esta recopilación podemos encontrar auténticas «vacas sagradas» como *Gauntlet, Smash TV, Marble Madness, Defender* o *Super Sprint. Coin-ops* adoradas por sucesivas generaciones de jugadores que por fin se po-

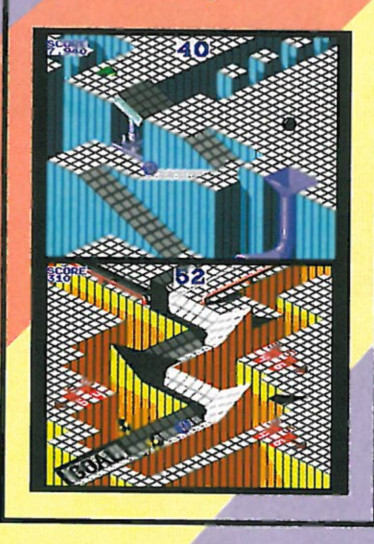
//Es como tener un emulador con 24 ROMS clásicas//



TREASURES

Marble Madness

Con sólo 20 años, **Atari** conmocionó en 1984 la industria recreativa con esta obra maestra, revolucionaria en gráficos y brillante en concepción de juego. Gracias al uso del *joystick* analógico, en esta recopilación no tendrás que renunciar al sistema de control original.

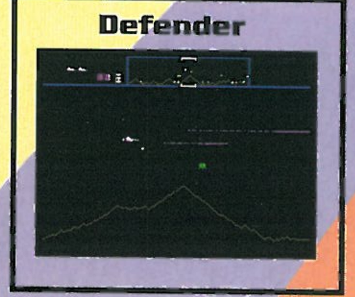




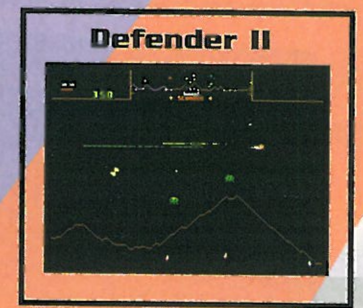
Super Sprint

Otro incunable de los salones recreativos. Recluta a dos amigos y prepárate para echar unas risas mientras compites en circuitos de carreras repletos de trampas y atajos.

Defender



Defender II



//No se ha sacrificado nada de las máquinas originales//

Gauntlet

Un mago, una valquiria, un elfo y un guerrero se lanzan a una aventura sin fin por mazmorras repletas de peligros y tesoros. Es sin duda la joya de la colección.



nen al alcance de todos, para disfrutarlas en la comodidad del hogar. Repartidas a lo largo de estas tres páginas podréis encontrar las 24 recreativas que encierra ***Midway Arcade Treasures***, con una atención especial a las que yo considero más atractivas. Desde luego, es una apreciación totalmente personal, ya que más de un lector podrá aducir (con toda razón) que *Defender* ha tenido un peso en la historia de los videojuegos mucho mayor que el de *Smash TV*. Y un ejército de usuarios llegarán a la conclusión de que **Midway** ha cometido un error de bulto excluyendo de la colección tal máquina en beneficio de otras peores. Pero sed sinceros, ¿se puede pedir más por sólo 24.95 Euros? Por poco más de lo que cuesta una película en DVD, esta recopilación nos ofrece la ocasión de jugar a *Gauntlet* con tres amigos, con la calidad gráfica y sonora del original, y nos reencuentra con títulos tan entrañables como *Paperboy*, que teníamos olvidados desde los tiempos del **Spectrum** y el **Amstrad** ▶

Tapper

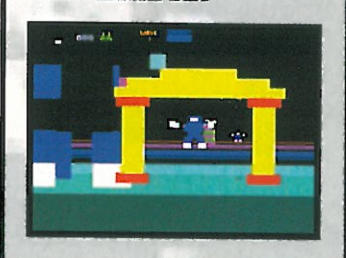


Un legado a tu alcance

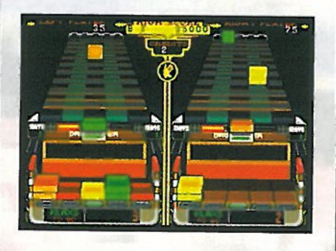
Junto a las 24 *coin-ops* encontrarás fotos, material publicitario, bocetos y vídeos con entrevistas (con una calidad deplorable, ya que se han extraído de *Midway's Greatest Arcade Hits Vol. 2* de **Dreamcast**).



Blaster



Klax



Splat!





a Fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

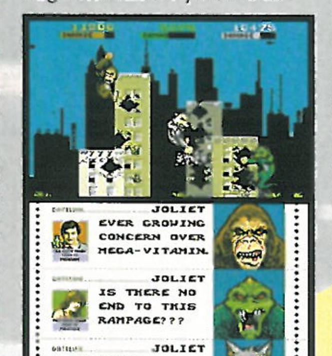


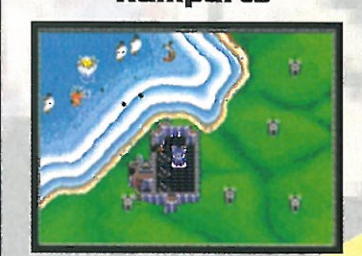


Smash TV
Tan adictivo como el día en que vio la luz, diez años atrás, este violento y cruel concurso de TV continúa siendo una de las experiencias multijugador más satisfactorias de la historia. *Big Money, Big Prizes... I Love It!*

Bubbles

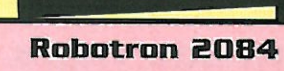

Rampage
Después de experimentar mil secuelas por fin es posible disfrutar del gran clásico de la destrucción urbana. Elige monstruo y adelante.



Ramparts


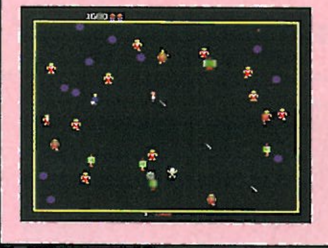
Roadblasters


Paperboy

Vindicators


Satan's Hollow

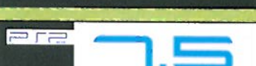

Robotron 2084


CPC. Entre las dos versiones de ***Midway Arcade Treasures*** que llegan al mercado no hay apenas diferencias perceptibles. La entrega **Xbox** muestra algo menos de brusquedad en la conversión de *Smash TV* y a primera vista da más el aspecto de ser un emulador puro y duro de las ROMS originales; pero en líneas generales, ambas versiones son igual de recomendables. El único reproche que le podemos hacer a **Midway** ha sido la falta de interés por incluir entrevistas nuevas en el apartado de extras (las que aparecen, pertenecen a un recopilatorio para **Dreamcast**). En todo lo demás, enhorabuena. No se puede hacer más por menos. NEMESIS

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Digital Eclipse Jugadores > 1-4 Coin-Ops > 24 Continues > Infinitos Niveles de Dificultad > Según Coin-op Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés. Grabar Partida > Según Consola

12+











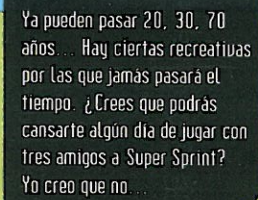
	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,1	7,5	9,3	9,0	9,0
PS2	8,0	7,5	9,3	9,0	9,0

Gráficos: La versión Xbox ofrece algo menos de brusquedad en Smash TV (concretamente en el salto de un plató a otro) y presenta más aspecto de emulador. Por lo demás, ambas versiones son idénticas.

Música / FX: Entre las 24 coin-op incluidas hay lugar para todo: desde la revolucionaria voz digitalizada de Gauntlet al irritante láser de Defender. Seguro que a más de uno se le escapa una lágrima de nostalgia al oír el KLAX...

Jugabilidad: La mera promesa de jugar a Super Sprint, Joust, Marble Madness o Gauntlet como la recreativa ya es una garantía de que vamos a pasarlo en grande, disfrutando con los amigos horas y horas.

Duración: Ya pueden pasar 20, 30, 70 años... Hay ciertas recreativas por las que jamás pasará el tiempo. ¿Crees que podrás cansarte algún día de jugar con tres amigos a Super Sprint? Yo creo que no...




MEJOR VERSIÓN


Ambas son igual de recomendables. Yo no perdería un instante y me lanzaría a por ellas... ¡Ya!

SÚPER CONCURSO GLADIUS



Proein y **SuperJuegos** te dan la oportunidad de ganar estos fantásticos premios. Para ello, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de febrero y podrás ser el ganador de uno de los 10 lotes compuestos por 1 figura y 1 juego Gladius de **Xbox**.

¿Cómo se llaman los protagonistas de Gladius?

A) Merry y Pippin **B)** Ursula y Valens **C)** Epi y Blas

CONCURSO «GLADIUS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **sjgladius, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5584** lo siguiente: **sjgladius B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de febrero.

A fondo PLAYSTATION 2



KILL. SWITCH

Los creadores de DTR lanzan el shooter más rápido y divertido del mercado

Tras la creación de *Dead To Rights*, **Namco Hometek** lanza un divertido *shoot'em-up* en tercera persona que nada tiene que envidiar a los grandes del género como *Max Payne* o el mismísimo *DTR*. ***Kill.Switch*** presenta un desarrollo muy simple y directo, a la vez que ofrece al jugador un amplio abanico de posibilidades y un control muy intuitivo; podríamos comparar el título de **Namco** a la saga *Syphon Filter*, pero por la sencillez en su manejo, ya que los elementos de aventura brillan por su ausencia en ***Kill.Switch***. **Bishop**, el protagonista del juego, viajará por un total de 18 escenarios situados en lugares tan dispares como una planta petrolífera en el Mar Caspio, Oriente Medio o **Corea** del Norte. Los oponentes poseen una avanzada inteligencia artificial que les permite atacar en grupo, lanzar granadas, retroceder a posiciones más defensivas y hasta esconderse tras objetos, paredes y columnas. La posibilidad de ocultarse es uno de los grandes atractivos del título de **Namco**; en ***Kill.Switch***, además de emplear la opción de apoyarnos en obstáculos y utilizar el sigilo para deshacernos de determinados enemigos, podremos hacer uso de cualquier objeto como barricada,

VÍDEOS
El argumento del juego se irá desgranando con impresionantes vídeos.

ARMAS
Apunta con el modo en primera persona.

OCÚLTATE
Utiliza todo tipo de objetos para ocultarte del fuego enemigo.

EL SOLDADO PERFECTO
Para eliminar a los soldados enemigos podremos atacar cuerpo a cuerpo, lanzar granadas, usar un rifle de francotirador...

Los efectos ambientales están muy bien conseguidos en el juego.

BISHOP

El protagonista es el soldado perfecto; está sometido a un control mental del que se irá librando a medida que completemos las misiones

permitiendo al jugador disparar «asomando» únicamente la cabeza o, en el peor de los casos, lanzar ráfagas a ciegas sin el peligro de ser alcanzado, aunque apuntando con poca precisión. Si lo nuestro son los disparos certeros, pulsando R3 entraremos en el modo primera persona, algo que con los fusiles de repetición se convierte en un adorno estético, pero que con el rifle de francotirador se vuelve inmensamente útil. Junto a fusiles como el M4A1 y el rifle de francotirador encontraremos un total de 8 armas de fuego y cuatro tipos de granadas. Los enemigos poseen tantas armas como **Bishop**, así que habrá que adoptar diferentes estrategias de ataque dependiendo de la zona en la que nos encontremos, el número de enemigos y las armas que estos llevan. Técnicamente, el título de **Namco** presenta unos escenarios amplios y realistas, aunque no demasiado variados. Lo más negativo de su *engine* 3D son sus animaciones, algo artificiales. ➜ DOC

//K.S es simple, intuitivo y muy divertido//

Tutorial

Al comienzo del juego dremos que superar un completo Tutorial que nos mostrará cómo movernos, disparar con varios tipos de rifles, lanzar granadas y ocultarnos con los objetos en el juego de **Namco**.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco Hometek Jugadores > 1 Misiones > 18 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (50 KB)

16+

GRÁFICOS 8,7
Los escenarios del juego son grandes y poseen un detalle bastante alto, aunque son algo repetitivos. Las artificiales animaciones de los personajes y alguna que otra ralentización son sus puntos débiles.

MÚSICA / FX 9,2
Kill.Switch une a la perfección una banda sonora de lo más cinematográfica con unas voces perfectamente dobladas al castellano. El sonido de los disparos y las explosiones es de lo más real y espectacular.

JUGABILIDAD 8,8
El control del título de Namco es simple y, al mismo tiempo, intuitivo y completo. Las tácticas de ataque y defensa que podemos adoptar son innumerables y la posibilidad de ocultarnos, genial.

DURACIÓN 8,1
Aunque en algunos niveles la alta dificultad te obligará a repetir ciertas zonas hasta conseguir completarlas, podrás finalizar el juego en unas 4 horas (eso sí, jugando en su nivel más sencillo).



a fondo XBOX

CRIMSON SKIES

El popular shooter aéreo de PC se estrena en Xbox, acompañado de un genial modo On-line

Los seriales de aventuras de los años 30, *Indiana Jones* o el *Porco Rosso* de **Hayao Miyazaki** son las fuentes de inspiración de este sorprendente *shooter* que, procedente del universo del **PC**, llega a la consola de **Microsoft** para deslumbrarnos con uno de los modos *On-line* más divertidos del panorama actual. Ubicado en unos años 30 bastante alternativos, ***Crimson Skies: High Road To Revenge*** te enfrentará con piratas aéreos, bandas rivales y un sinfín de pruebas encaminadas a ganar dinero y conseguir con él nuevos, y cada vez más estrambóticos modelos de avión. Todos ellos están



No todas las misiones de Crimson Skies se resuelven tirando de gatillo... También participarás en carreras contra el crono y otros aviones.



AVIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

Ya sea a golpe de talonario, como superando fases del modo Historia, irás accediendo a nuevos y más delirantes modelos de aviones. Algunos podrás robarlos, con sólo acercarte a ellos y pulsar el botón X. Incluso pilotarás un *Autogyro*, poco efectivo, pero muy coqueto.



remotamente basados en modelos de la época, pero en ***Crimson Skies*** son capaces de lanzar misiles, soltar descargas electromagnéticas y otras lindezas anacrónicas. El manejo de los aviones es 100% *arcade*, al estilo de *Ace Combat*, y la libertad de acción es total. Cada escenario ofrece diversas misiones para elegir (carreras, escolta, caza, etc.) y sólo tras superarlas todas (en el orden que quieras) podrás entrar en la misión principal que te llevará al siguiente escenario. La extraordinaria calidad gráfica y el vibrante modo Historia habrían bastado para hacer de ***Crimson Skies*** un gran lanzamiento para **Xbox**, pero quedan en un segundo plano ante las ilimitadas posibilidades de juego que permite el modo *On-line*. No sólo tendrás la posibilidad de descargar a tu consola nuevos aviones y misiones, sino que competirás con hasta 15 usuarios más en las más divertidas batallas aéreas que puedas imaginar, por cortesía de **Xbox Live**. Después de probarlo, olvidarás el modo Historia. NEMESIS

DUELOS ON-LINE

Con ***Crimson Skies*** y **Xbox Live** podrás combatir frente a otros 15 usuarios en seis divertidas modalidades

¡A las torretas!

No toda la acción de ***Crimson Skies: HRTR*** transcurre en el aire. En ocasiones podrás bajar del avión y tomar control de distintos modelos de torretas con las que abatir fácilmente a tus enemigos. Apunta bien, pulsa el botón A para activar el *zoom* y ¡acaba con todos ellos!

//Crimson Skies transcurre en una década de los 30 bastante alternativa//

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > FASA Studio Jugadores > 1-16
Horas de Juego > +12 Aviones > 10 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,1

Es difícil destacar en particular, ya que todo el conjunto roza de lejos la nota de sobresaliente. Desde el Bump Mapping de los aviones al efecto del agua, todo Crimson Skies es un espectáculo increíble.

MÚSICA / FX 8,5

Al estar inspirado en los seriales de aventura de los años 30, FASA y Microsoft han ambientado el juego con una música muy cinematográfica. Es una pena que no incluya voces en castellano.

JUGABILIDAD 8,7

El control es muy bueno, aunque a veces (cuando hay que realizar un giro brusco) te comerás más de una montaña. Al igual que la saga Ace Combat, ofrece un sistema de control completamente arcade.

DURACIÓN 9,2

Por si no tuvieras bastante con el modo Historia, aún te quedaría experimentar lo mejor: el modo On-line. Y no sólo en lo referente a duelos contra otros usuarios, también puedes descargar contenidos.



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

ROGUE OPS

CHICA CON RECURSOS

Nikki Connors busca venganza por la violenta muerte de su hija pequeña y su marido

Los japoneses de Kemco se suben al carro de los juegos de acción e infiltración con esta aventura en tercera persona

Acercándose al Sol que más calienta, los programadores de **Kemco** han decidido «tomar prestados» determinados elementos de varios juegos de popularidad y éxito contrastados, como *Metal Gear Solid* o *Splinter Cell* para dar forma a su última producción. Además, por si fueran pocos estos referentes para asegurarse un público objetivo amplio, han decidido ceder el protagonismo de la historia a una exuberante chica. **Nikki Connors** es una ex-agente del ejército en busca de venganza contra una peligrosa organización terrorista por la muerte de su marido y su hijo. Por ello decide volver a la acción y entrenar para incorporarse a una agencia secreta del gobierno. El desarrollo del juego, dividido en misiones, sigue al pie de la letra las directrices de los títulos de acción y espionaje táctico, aunque simplificando bastante el sistema de control y la dificultad. Para empezar, todos los movimientos que realice **Nikki** en relación con el entorno serán indicados al jugador por me-

Infiltración



En la mayoría de las misiones del juego existirán alarmas, cámaras de vigilancia y torretas de ametralladoras que advertirán nuestra presencia si no andamos con cuidado. Para lograr evitarlas, tan sólo deberemos andar agachados lentamente. Si llegan a saltar, sólo deberemos esperar unos segundos a que se apaguen.



Podremos asomarnos por las esquinas y disparar desde esa posición.



Nikki cambiará su aspecto para adaptarse al entorno en el que se desarrolle la misión.





CUERPO A CUERPO
Sólo podremos atacar físicamente a los enemigos si nos acercamos sigilosamente por detrás.



GAFAS
Gracias a este artilugio (mezcla de visión nocturna y termal) detectaremos a los enemigos que se encuentran incluso en otra estancia.



NO MUCHOS SALTOS
Los únicos momentos de plataformas que incluye el juego vendrán predeterminados, ya que la protagonista es incapaz de saltar.



En una de las fases visitaremos un museo y deberemos hacernos con una estatuilla de gran valor para la organización.





Además de la pistola de rigor, podremos utilizar rifles, granadas e incluso estrellas ninja para acabar con los enemigos.

dio de una serie de iconos que aparecerán en el escenario. Sólo tendremos que acercarnos y pulsar el botón correspondiente para que la chica salte, se encarame a un saliente, recoja el cuerpo de un enemigo o busque dentro de un armario. El tema del sigilo también se ha simplificado, pues en esta ocasión nos servirá con andar agachados para pasar inadvertidos. También se ha incluido un sistema relativamente original para noquear a los enemigos cuando nos acerquemos por la espalda, basado en una serie de comandos que deberemos introducir a toda velocidad. Los enemigos no son demasiado inteligentes, y las alarmas tampoco supondrán ningún quebradero de cabeza. En resumen, si ya estás cansado de esos juegos que te lo ponen todo tan difícil y no te importa disfrutar de una especie de «sucedáneo», correctamente hecho pero sin ningún carisma, te gustará. **DANI3PO**

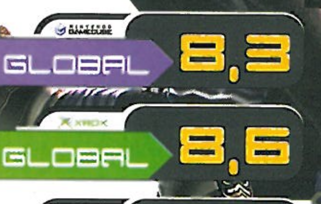


EL MAPA
En este útil artefacto se irá apuntando la localización de todos los objetivos que tengamos que cumplir en las misiones

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Kemco Jugadores > [illegible]
Niveles de Dificultad > 3 Fases > 8 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Sí [illegible] Consola





	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,3	8,0	8,5	8,4	8,3
Xbox	8,8	8,3	8,5	8,4	8,6
PS2	8,2	8,0	8,5	8,4	8,2







GRÁFICOS: Ninguna de las tres versiones llega a rivalizar con los grandes del género, pero sin duda la versión para la consola de Microsoft se lleva la palma ya que es mucho más detallada y su motor es más suave.

MÚSICA / FX: Aunque las voces permanecen en inglés, se trata de un doblaje bastante bueno. La música suena a película de acción barata y los efectos de sonido no pasarán a la historia por su contundencia.

JUGABILIDAD: Aunque su control es sencillo y la curva de dificultad está bastante bien ajustada, tampoco ofrece ninguna novedad ni los suficientes alicientes para que enganche sin remisión. Bueno, pero sin garra.

DURACIÓN: Sus ocho largas fases servirán para colmar las ansias de los más acérrimos seguidores del género. Sin embargo, se echa en falta algún modo de juego extra o una modalidad para dos jugadores.

16+

MEJOR VERSIÓN



Aunque su jugabilidad es idéntica, la versión para **Xbox** destaca más en el apartado gráfico.

ASTERIX Y OBELIX XXL

Para los que quieran acción, diversión y encima sean seguidores del cómic



La fuerza de dos

Por turnos tendremos que manejar a **Asterix** y **Obelix** para poder progresar. Así, para utilizar el cañón, **Obelix** tendrá que apuntar y **Asterix** disparar.



DUELOS

Derrota a centenares de soldados realizando *combos* especiales, pero para ello antes debes comprarlos a cambio de una cantidad de cascos



EXTRAS
A cambio de una cierta cantidad de cascos compra en las tiendas curiosas ilustraciones.



DE GALIA A ROMA
Pasando por **Normandía**, **Grecia**, **Egipto** y **Helvetia** tendrás que afrontar infinidad de desafíos.

Mucha acción e intrincadas situaciones repletas de emoción. La primera incursión de las criaturas de **Goscinny** y **Uderzo** en **PS2** es digna de elogiar, no porque técnicamente sea de lo mejor sino porque su mecánica y desarrollo es tan sencilla como variada: combates, resolución de *puzzles*, carreras... Son tantos los ingredientes que aguarda que mantendrá entretenidos a usuarios de todas las edades. Además, el sistema de control de los personajes no está nada mal; en principio manejaremos a **Asterix** a quien se unirá el can **Ideafix** y el forzudo **Obelix**. De tal modo que para progresar deberemos utilizar con sabiduría las habilidades propias de cada protagonista (**Obelix** es más fuerte, **Asterix** más ágil e **Ideafix** muerde a los enemigos). Cada uno de los 6 mundos, al igual que los enemigos, están inspirados en los del cómic; así, viajaremos de **Galia** a **Roma** combatiendo contra gladiadores, vikingos y hasta piratas con el fin de liberar a los rehenes del Emperador **César**. ➪ ANNA

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Étranges Libelulles Jugadores > 1
Mundos > 6 Extras > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (349 KB)

7+

GRÁFICOS



8,0

Posee localizaciones y diseño de personajes idénticos a los del cómic; además, el motor gráfico se mueve bastante bien. Se echa en falta las viñetas de onomatopeyas y un look mas de tebeo.

MÚSICA / FX



8,0

Las melodías son variadas y pegadizas, cumplen su misión acompañando a la acción. Los puñetazos, golpes y demás efectos son correctos, al igual que el doblaje al castellano.

JUGABILIDAD



8,2

Destaca por su sencillez, sin demasiadas complicaciones podremos manejar por turnos a los dos protagonistas. Además, la aventura presenta intrincadas situaciones nada difíciles de solventar.

DURACIÓN



7,8

Si pretendes conseguir el 100% del juego, recolectando todos los ítems, te llevará tiempo. Pero si avanzas sólo cumpliendo las misiones, los 6 mundos se te quedarán algo cortos.





DOWNHILL DOMINATION

Los creadores de Twisted Metal cambian sus armas por bicicletas de montaña



SALTO AL VACÍO

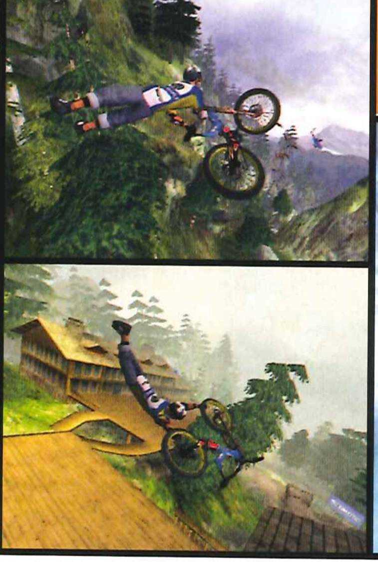
Para tener éxito en el juego tendrás que superar el vértigo y lanzarte cuesta abajo sin miedo

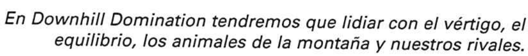
El amor por lo salvaje y transgresor ha llevado a los creadores de *Twisted Metal* a crear el primer título deportivo basado en los descensos «extremos» de *Mountain Bike*. **Incog Inc.** ha desarrollado un título de muy fácil control, muy directo, cuyo principal objetivo es llegar el primero sea como sea y cuya principal virtud es la velocidad. En ***Downhill Domination*** no será necesario intentar las más complicadas acrobacias, bastará con mantenernos el mayor tiempo posible sobre la bici; en lugar de los clásicos *Bonus* por acrobacias, podremos recoger *items* para aumentar nuestra velocidad e incluso objetos como palos para golpear a los oponentes. Su motor gráfico no es nada del otro mundo, lo único destacable es la animación de los personajes al caer de la bicicleta (*ragdoll*), pero ofrece una velocidad endiablada y sin saltos en su *frame rate*. Aunque sin demasiadas pretensiones, el título de **Incog** puede que llegue a hacerse un hueco entre los amantes de la velocidad y los deportes extremos. **DOC**

Peligro constante

En cada una de las carreras de ***Downhill Domination*** tendremos que superar nuestro vértigo, saber controlar la bicicleta a grandes velocidades, esquivar los golpes de nuestros contrincantes (y lanzarles alguno) y procurar no chocar con «animalillos» autóctonos como los osos.







En Downhill Domination tendremos que lidiar con el vértigo, el equilibrio, los animales de la montaña y nuestros rivales.

Con el palo podremos atacar y tirar a nuestros oponentes.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Incog Inc. Jugadores > 1-2 Bicicletas > 20 Escenarios > 27 Personajes > 14 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (275 KB)

12+



GRÁFICOS 8,7

Lo más destacado del engine 3D de Downhill Domination es la endiablada velocidad que presenta y las animaciones «ragdoll» para los golpes y las caídas. A estas alturas, en general, resulta muy «normal».

MÚSICA / FX 9,2

Como no podía ser de otra forma, el rock alternativo y el Hip-Hop ponen la banda sonora a este título de deporte extremo. Entre los grupos que participan encontraremos a Black Eyed Peas, Cirrus, Cinder...

JUGABILIDAD 8,7

El control del juego resulta muy simple y directo, y el desarrollo de las carreras es de lo más vertiginoso. Podríamos decir que Downhill Domination es el SSX de los juegos de carreras en bicicleta.

DURACIÓN 8,0

Sus diferentes competiciones y la posibilidad de comprar nuevas bicicletas y equipación de todo tipo le dan bastante vida al juego, pero sin llegar a los extremos de la saga Tony Hawk's Pro Skater.



METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Este resultón shooter en tercera persona te sorprenderá por sus gráficos y su divertido doblaje



MODO MULTIJUGADOR
El número de jugadores se ha acortado respecto a **Xbox** (de 4 a sólo 2), pero sigue siendo igual de divertido

Si meses atrás tuvimos la ocasión de disfrutar con la versión **Xbox** de *Metal Arms*, ahora le toca el turno a la entrega **PS2**, algo más modesta en el apartado gráfico pero igual de brillante en cuanto a mecánica. ***Glitch In The System*** se beneficia además de un excelente doblaje al castellano, que explota de forma inmejorable el tono de parodia (el prólogo a lo propaganda años 50 es una pasada). En el interior del planeta *Ferroestrella* te esperan laberintos de túneles, trampas, mastodónticos complejos industriales y un ejército de toscos mechas armados hasta las tuercas, a los que tendrás que combatir a lo largo de feroces tiroteos que poco tienen que envidiar en intensidad a los de *Halo*. Como su hermano de **Xbox**, *Metal Arms* de **PS2** arranca de forma renqueante para después atraparte y no dejarte escapar hasta acabar la última fase. **NEMESIS**

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sierra Programador > Swingin' Ape Jugadores > 1-2
Misiones > +40 Vidas > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (185 KB)





12+

GRÁFICOS 8,9
Aunque la calidad de las texturas ha bajado un poco respecto a la versión Xbox, la animación de los robots sigue siendo brillante, al igual que el uso de la luz y el diseño de los niveles.

MÚSICA / FX 9,0
Jugar a Metal Arms no habría sido lo mismo sin las estupendas voces en castellano que incluye. Pudimos comprobarlo con la entrega Xbox (al menos, la versión que nos llegó a la redacción estaba en inglés).

JUGABILIDAD 9,0
El protagonista, Glitch, es capaz de utilizar hasta 17 armas diferentes y, a pesar de ello, el control no puede ser más sencillo. Además, la camara en tercera persona atraerá a aquellos a los que marea la primera.

DURACIÓN 8,4
Puestos a pedir, nos habría gustado que Metal Arms incorporara juego On-line, pero tendremos que conformarnos con la pantalla partida y el duelo entre dos jugadores. Al menos el modo Historia es largo...



PS2 **8,9 GLOBAL**

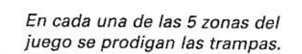


PLAYSTATION 2

I-NINJA

Un guerrero oriental nacido en el corazón de la vieja Inglaterra

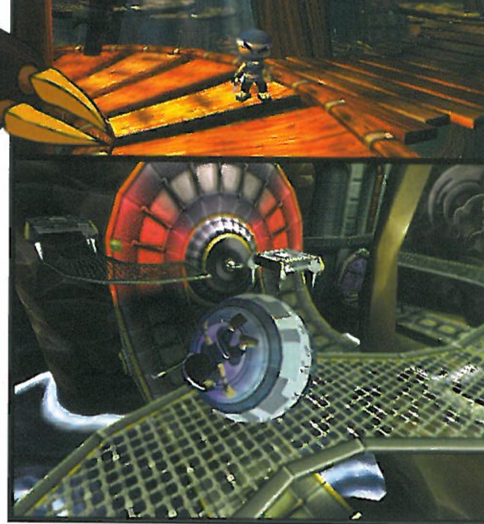
Ninja es un consumado experto en el uso de la katana.



En cada una de las 5 zonas del juego se prodigan las trampas.

ARTES NINJA
El cabezón protagonista de este juego es capaz de andar por las paredes y planear con su *katana*







Bajo encargo de **Namco**, la veterana **Argonaut** ha condensado los clichés del cine de *Ninjas*, ha añadido algo de humor y de esa mezcla ha surgido un guerrero pequeño y cabezón que responde al original nombre de **Ninja**. Él es la estrella absoluta de este *arcade* de plataformas y puñetazos, donde abundan los minijuegos y los combates con otros *ninjas* tan diminutos como el protagonista. El maestro de la animación **Don Bluth** (*Dragon's Lair*, *Titan A.E.*) ha dirigido las secuencias que se intercalan entre las más de ocho horas de juego que ofrece ***I-Ninja***, un título destinado tanto a los chavales como a aquellos *freaks* del género *Ninja* a los que no les importe la ausencia total de violencia. **NEMESIS**

Género > Plataformas/Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Argonaut Jugadores > 1
Mundos > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (377 KB)

7+

GRÁFICOS 8,5
Aunque el look rebuscadamente simplista de I-Ninja le acerca a los juegos de PSone, su acabado gráfico es muy bueno, en especial la solidez de los escenarios y la expresividad del protagonista.

MÚSICA / FX 8,6
Como todos los productos distribuidos por Sony C.E. en España, I-Ninja llega con un doblaje al castellano sencillamente fantástico. Los divertidos gritos durante los combates también merecen una mención aparte.

JUGABILIDAD 8,8
La curva de dificultad está perfectamente ajustada. No tendrás demasiados problemas en superar las primeras fases del juego, aunque irás pasándolas canutas a medida que vayas avanzando escenarios.

DURACIÓN 8,0
Para ser un arcade de plataformas no es excesivamente largo (de 8 a 10 horas para finalizarlo), pero los minijuegos son tan adictivos que volverás a jugar con ellos una y otra vez.

PS2



análisis GAME BOY ADVANCE



Los jefes son tan vistosos como duros.

MEGAMAN ZERO 2

La dificultad elevada al cubo

Las incontables entregas de la franquicia *Megaman* siempre han destacado por su alto nivel de dificultad, pero lo perpetrado con ***Megaman Zero 2*** roza el despropósito más absoluto. Ni siquiera el prólogo se libra de frustrar al jugador, que encima se ve abocado tras perder las tres vidas iniciales a tragarse la *intro* entera cada vez que decide continuar la partida. En el caso de superar el prólogo (lo que otorga mucho más mérito que llegar al final de muchos otros juegos de **GBA**), ***Megaman Zero 2*** reserva algunas sorpresas más agradables, como la incorporación de un arma extensible (*Chain Rod*) inspirada en el clásico de **Capcom**, *Bionic Commando*, además de las habituales señas de identidad de la saga: multitud de jefes, variedad de armas y *gadgets*... Pero para disfrutar de ello, antes tendrás que armarte de mucha paciencia. **NEMESIS**

Como en todos los Megaman, los duelos contra enormes jefazos son la piedra angular de este cartucho.

Una de las armas de Zero ha sido rescatada de un clásico de Capcom, Bionic Commando.

Elige bien qu[é] arma utilizar con cada jef[e]

Género > Acción/Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2 Fases > 16 Vidas > 3 Continues > Infinitos Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Cartucho (1 Partida)

7+

GRÁFICOS 8,0
Magnífica animación en el personaje central y un acertado uso del color hacen de este juego un digno sucesor de la saga Megaman. Al menos, en este aspecto no hay queja posible.

MÚSICA / FX 7,8
La música es de una impecable factura técnica, pero carece del «punch» necesario para cautivar al jugador; es decir, para lograr que alguna de sus melodías permanezca en su cabeza tras apagar la consola.

JUGABILIDAD 6,0
El desastre. Una cosa es ofrecer una dificultad alta que asegure una larga vida al juego y otra muy distinta frustrar al usuario. Al final, éste se cansa de perder vidas y arroja el cartucho a un cajón.

DURACIÓN 8,8
Lo único positivo de un juego tan diabólicamente difícil como éste es que puedes tener la seguridad de que no te lo acabarás hasta dentro de mucho, mucho tiempo. Si tienes la paciencia necesaria para aguantarlo...

GAME BOY ADVANCE

GLOBAL 7,0



MEDAL OF HONOR INFILTRATOR

El shooter del año para GBA te asombrará por sus gráficos y apasionante mecánica

Inspirándose en un puñado de clásicos, **EA** nos ofrece un espectáculo deslumbrante y adictivo que logra hacernos olvidar que algún día existió algo llamado *MOH Underground* para **GBA**. Si malo era aquel juego, este es una rotunda obra maestra. Más allá de sus espléndidos y detallados gráficos, ***Infiltrator*** conquista al jugador con su mecánica que oscila entre el *shooter* salvaje a lo *Commando* y la infiltración de *Metal Gear*, sin olvidar una meritoria banda sonora que incluye digitalizaciones de sonido de otros *MOH*. Parece increíble cómo se puede extraer tanto de la misma máquina que otros castigan con mediocridades. Va siendo hora de que nos olvidemos de los *shooter* 3D en **GBA** y afrontemos que lo mejor que se puede hacer con ella son maravillas 2D como ésta. NEMESIS

15 FASES

Infiltrator te llevará desde las arenas del norte de **África** hasta **Estalingrado**, mientras haces retroceder a las tropas del tercer *Reich*





Como en MGS, también tendrás que hacer misiones de sabotaje.

Los vídeos son de una altísima calidad.



Heredero de clásicos

Ya lo dijo aquel, si tienes que copiar, hazlo de los mejores. ***Medal Of Honor Infiltrator*** se inspira sin tapujos en auténticos incunables del género *shoot'em-up*. Ahí está la perspectiva de *Commando*, el uso de vehículos de *Ikari Warriors* y *MERCS* o la infiltración del *Metal Gear* de **MSX**. ¿Y qué decir de las fases en primera persona? Son idénticas a *Operation Wolf* de **Taito**, con el mismo *scroll* horizontal, los botiquines, la mirilla, las bombas... No hay mejor halago que la copia.

Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > Netherock
Jugadores > 1-2 Misiones > 5 Fases > 15 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Cartucho (3 Partidas)

GRÁFICOS 9,4

A pesar del diseño «deformed» de los personajes, el grado de detalle es asombroso, al igual que el de los escenarios. El scroll es impecable y los vídeos que preceden a las misiones son un prodigio.

MÚSICA / FX 9,3

La música tiene mucho que ver en el éxito global de este MOH Infiltrator. Además de ambientar la acción (sobre todo en las misiones de infiltración) incorpora efectos de sonido digitalizados de gran calidad.

JUGABILIDAD 9,5

Al principio cuesta un poco hacerse con los botones, pero enseguida quedarás atrapado por el trepidante desarrollo de MOH Infiltrator y su precisa combinación de infiltración y la acción más salvaje.

DURACIÓN 9,0

Tras resolver las quince misiones podrás disfrutar de modo Survival y duelos contra otro jugador. Además, conectando el juego a la GC podrás convertirlo en un mapa interactivo para MOH: Rising Sun.

12+



GLOBAL 9,3

a fondo GAME BOY ADVANCE

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



Electronic Arts no olvida sacar de vacaciones a sus Sims en GBA.





Podremos convertir a nuestro Sim en todo un mecánico.

Minijuegos

Desde cortar el césped con el tractor del tío Palurdete a servir bebidas en el bar del pueblo, estas pruebas redondean al apartado jugable.



Puede parecer arriesgado afirmar que es la mejor versión, pero al menos es la más original. Nuestro joven *Sim* abandona la estresante *Sim City* y se va a vivir al campo con su tío **Palurdete**. No sólo cambia el entorno, ahora controlaremos a nuestro personaje directamente, sin cursor. Aunque las posibilidades no son tantas, seguimos contando con los medidores de hambre, cansancio, etc., que tendremos que tener altos mientras cumplimos con todo tipo de misiones; desde encontrar a unos pollos perdidos a cortar el césped. Conversar con los habitantes (mediante diálogos de lo más ingenioso y divertido), encontrar un «trabajillo» de fin de semana para ganar dinero y amueblar nuestra morada, arreglar todo tipo de aparatos e incluso participar en minijuegos. Diversión de bolsillo. DANI3PO







La casa de nuestro tío será nuestra primera vivienda. Luego habrá más.

Género > Aventura/Estrategia Formato > Cartucho Compañía > EA Games Programador > Griptonite Jugadores > 1-2
Misiones > 5 Minijuegos > 8 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+

GRÁFICOS 9,5
Impresionante recreación del universo de Los Sims en dos dimensiones. Colorido a rebosar, variedad de escenarios y objetos y una animación sobresaliente. Una obra maestra en la portátil de Nintendo.

MUSICA / FX 9,2
Como en las versiones para consolas de sobremesa, la música ambiental se completa con la que sale de los aparatos de sonido. Sencillamente genial el aprovechamiento de los canales de sonido de GBA.

JUGABILIDAD 9,4
La idea de sustituir en control con el cursor por uno directo es muy acertada, el sistema de juego es único, una adaptación del de Los Sims de toda la vida realizada con mucha lógica y gran sentido del humor.

DURACIÓN 9,3
Aunque, lógicamente, no es tan largo como las otras versiones (sobre todo por su concepción "aventuresca"), la variedad de objetivos, minijuegos, personajes y la conectividad con GC son mas que suficientes



9,3 GLOBAL



MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

DOS HERMANOS
La colaboración entre **Mario** y **Luigi**, con sus habilidades, será fundamental para concluir el juego.

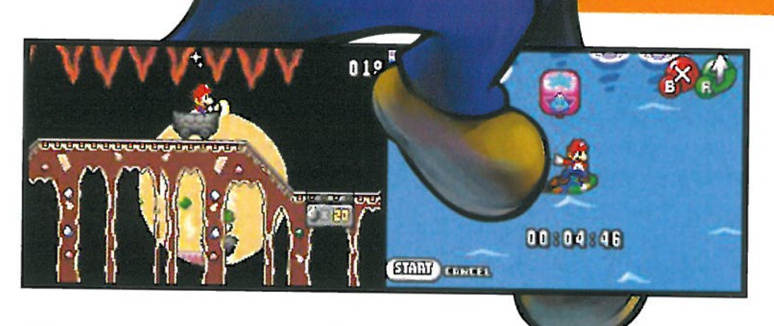
Está claro que nadie mejor que Nintendo para dotar a su consola portátil de títulos que se conviertan en clásicos de inmediato.


MAPA DEL MUNDO
A través de este bello mapa los personajes se desplazarán por el **Reino del Champiñón**.


MINIJUEGOS
En esta ocasión deberemos sincronizar el salto entre los dos personajes en una versión de la comba.


PASAPORTE
En este menú quedan indicadas las estadísticas de nuestros héroes, con foto incluida.


El desarrollo de las batallas por turnos incluye la posibilidad de esquivar los ataques del enemigo al pulsar el botón a tiempo.



La princesa Peach ha perdido su melodiosa voz, y ahora no profiere más que insultos. Para lograr recuperarla **Mario**, **Luigi** e incluso **Bowser** unirán sus fuerzas en esta secuela no reconocida de *Paper Mario*, un genial RPG de la última época de **Nintendo 64**. El desarrollo se divide entre la exploración de los escenarios, las plataformas (a través un original sistema en el que controlamos a cada hermano con un botón) y las batallas. Estas últimas huyen de excesivas complicaciones, a pesar de ser por turnos, e incluyen muchos elementos más propios de los arcades. DANI3PO



Género > RPG Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Alpha Dreams Jugadores > 1-2 Fases > 1 Mundo Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 partidas)

GRÁFICOS 8,9
El mundo bidimensional de Mario está recreado como antaño, con gran colorido y multitud de detalles. La única pega es que la perspectiva utilizada entorpece en muchos momentos nuestro avance.

MÚSICA / FX 8,8
Las voces de los personajes se representan por medio de una serie de cómicos ruidos y exclamaciones. La música sigue las directrices de la saga, con composiciones clásicas ligeramente modificadas.

JUGABILIDAD 9,1
La mezcla de plataformas, exploración y combate por turnos crea uno de los desarrollos más originales y entretenidos, sobre todo por las posibilidades de interacción durante las batallas contra enemigos.

DURACIÓN 9,0
Más de treinta horas de juego aguardan al valiente que se atreva a recuperar la voz robada de la princesa. Además, se ha incluido, otra vez, el clásico Mario Bros para dos jugadores simultáneos.

3+




9,0 GLOBAL

a fondo

PLAYSTATION 2

GROOVE RIDER

Aunque es imposible negar que se han inspirado en el clásico Scalextric, los cambios hacen de él casi una pista americana







Los desvíos no suelen suponer ningún adelanto importante.

Items

A lo largo del recorrido encontraremos unas cajas con diferentes *items*. Van desde el clásico turbo a la mina y pueden decidir el desarrollo de un montón de carreras. Siempre aparecen en las mismas zonas de cada circuito.



La originalidad es siempre uno de los objetivos más deseado por los programadores. Si miramos el panorama, ***Groove Rider*** es un juego muy original, la pena es que no hayan terminado de afinar algunos aspectos importantes. Es tan original como jugable, sencillo, frenético, emocionante... Pero llega un momento en que se multiplican tanto los obstáculos que termina por cansar. Es un constante reto a los reflejos, lo que resulta interesante, aunque termina por cansar por el exceso de dificultades a evitar. Podían haber optado por hacer más circuitos y modos, pero se han decantado por lo fácil. Al menos es un juego barato. ➜ DE LÚCAR

Género > Conducción Formato > CD ROM Compañía > Virgin Play Programador > Play It Jugadores > 1-2
Coches > 28 Ligas > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (55 KB)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,0	7,2	8,5	7,0
Posee cierto parecido con Micromachines, sobre todo a la hora de recrear el ambiente doméstico, pero esperábamos más. Algunos escenarios son demasiado oscuros. El diseño de los circuitos está bien.	Las musiquillas están bastante bien, tienen cierta variedad y son amenas. Lo que sí podían haber trabajado más son los FX, que son muy pobres y encima casi se pueden contar con los dedos de una mano.	Su sencillez en el manejo y su frenético ritmo hacen de la jugabilidad el punto más fuerte. La pena es que se han pasado un poco con la dificultad de los circuitos más avanzados. Parece una carrera de obstáculos.	No está del todo mal, pero resulta demasiado corto si lo comparamos con la gran mayoría de juegos de conducción en PS2. Para que no parezca breve, encima han cometido el error de aumentar la dificultad.



GADGET RACERS

Toda una aventura sobre ruedas para la última entrega del gran clásico de Takara

DIÁLOGOS

Hay que hablar con todos los coches que nos encontremos a lo largo de la aventura; nos darán pistas, objetos o nuevas misiones

Tienda

Es uno de los apartados más clásicos de la saga *Choro Q* y en esta ocasión encontraremos hasta servicio a domicilio. Es fundamental mejorar todos los aspectos del coche y hacerse con lo necesario para enfrentarnos al agua.





Podremos hasta jugar mini partidos de fútbol contra otros coches.

La saga más peculiar que ha dado el género de conducción vuelve a la carga con un juego de conducción con todos los elementos de una aventura. Original como pocos, en ***Gadget Racers*** tendremos que correr, buscar objetos, hablar con todos los personajes y realizar todo tipo de cambios en el vehículo para adaptarlo a cada circunstancia. Es una verdadera rareza, pero también un juego entretenido. Los textos están perfectamente traducidos y atesoran un gran sentido del humor. De lo más original. **DE LÚCAR**

Género > Conducción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Takara Jugadores > 1-2 Escenarios > 4 Modos de Juego > 2 Coches > +100 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [77KB] 3+

GRÁFICOS 8,8



Ha mejorado mucho con respecto a otras entregas en el aspecto técnico y se nota que se han esforzado más en el diseño de los escenarios. Aún así no se puede decir que sea una joya, aunque sea divertido.

MÚSICA / FX 7,5



La banda sonora no es tan variada ni pegadiza como en otras ocasiones y los efectos sonoros no son nada del otro mundo. Que éste sea un juego caricaturesco no quiere decir que los FX tengan que ser de risa.

JUGABILIDAD 9,0



Es una aventura muy original, divertida y con unas dimensiones más que interesantes. Tiene un montón de cosas por descubrir. Se pilota bastante y la mayoría de kilómetros los haremos investigando.

DURACIÓN 8,7

Tiene menos circuitos que otros juegos de la saga, pero el aspecto de aventura nos proporcionará un buen número de horas de entretenimiento. Siempre nos quedará el reto de conseguir todas las carrocerías.

PS2





Esta brujita tan particular servirá como punto para grabar partida en el juego.

EL GATO ZOMBI

Al iniciar el juego este simpático felino, **Neko Zombi**, nos dará las indicaciones precisas para jugar

GREGORY HORROR SHOW

Una apuesta de lo más arriesgada

Capcom nos presenta un título basado en una serie de *anime* de hace un par de años. El juego, ***Gregory Horror Show***, hace gala de una gran originalidad. La historia resulta interesante y tiene un sentido del humor muy peculiar, el motivo de que el PEGI sea de 12 años; pero dado que no está traducido ni doblado, sólo los que dominen el inglés podrán disfrutar de este aspecto. El sistema de juego es sencillo, el protagonista o la protagonista (se puede elegir sexo al comenzar) tendrán que capturar 12 almas de los clientes del hotel de **Gregory**. Para conseguirlo han de adivinar el punto débil del personaje y su patrón de comportamiento. Sólo así seremos capaces de realizar la acción que nos proporcione el alma. Sin embargo, el juego se torna bastante lineal y simple según avanzamos. Una pena. R. DREAMER

La Parca

La mismísima Muerte nos ofrecerá un negocio al comienzo de la aventura. Si conseguimos capturar doce almas en el hotel arrebatándoselas a sus inquilinos y se las entregamos durante la noche nos revelará la forma de escapar.

Los clientes

Los inquilinos del hotel no siempre estarán dispuestos a darnos su alma por las buenas, algunos venderán cara su derrota y será preciso averiguar su punto flaco para hacerse con el trofeo.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Naomi Iwata Jugadores > 1
Almas > 12 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (706 KB)

12+

GRÁFICOS 8,0
Un diseño compacto que ofrece un apartado gráfico conjuntado y muy original. Aunque no es de lo mejorcito para PlayStation 2 al menos cuenta con personajes y escenarios simpáticos y atractivos.

MÚSICA / FX 8,5
Una banda sonora muy acorde con la atmósfera que desprende el juego. La música se adapta a la perfección a la acción en pantalla. Sin embargo, no tiene ningún tema digno de recordar.

JUGABILIDAD 6,1
Lo que en un principio se presenta como un sistema de juego original pasa en poco tiempo a ser una mecánica repetitiva y con escasos alicientes: sólo descubrir los nuevos personajes del juego.

DURACIÓN 4,0
La verdad es que la captura de las 12 almas puede dar poco de sí para los jugadores más espabilados. Sólo si el comportamiento de alguno de los personajes nos deja atascados el juego resultará más largo.



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

El mejor simulador de golf de la historia multiplica su oferta de diversión







JUEGA CON TU CARA El editor es una de las grandes novedades. Tan completo que podrás crear tu propia cara.



La clave del juego seguirá siendo dominar el swing analógico.

Más de lo mismo, pero arropado al máximo. Porque esta edición de la franquicia **Tiger Woods** apenas varía sustancialmente de la anterior a nivel gráfico y jugable, y sus diferencias hay que buscarlas en sus cifras. Nada menos que 19 campos completos, hasta 27 jugadores (entre reales y ficticios), nuevos modos de juego y un sorprendente editor de jugadores son las novedades principales de esta entrega. El resto no varía, es decir, mismo estilo gráfico, misma mecánica de golpeo a la bola e idéntica forma de ir subiendo los niveles de habilidad a nuestro golfista. El rey de la simulación golfística mantiene su liderazgo ampliando su oferta. ➔ THE SCOPE

Género > Deportivo Formato > DVD ROM Compañía > EA Sports Programador > EA Sports Jugadores > 1-2 Campos > 19 Golfistas > 27 (15 reales) Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (340 KB)

3+

GRÁFICOS 8,8

Siguen siendo excelentes, y la adición de nuevos campos continúa la línea de calidad. Sin embargo, no se aprecian diferencias sustanciales respecto a la entrega del año pasado. Parece el mismo juego.



MÚSICA / FX 8,6

La banda sonora es muy variada, perteneciendo a muy diferentes estilos con el fin de agradar a todos. Podemos personalizarla incluso. Los efectos de sonido son buenos, en la línea de la anterior versión.

JUGABILIDAD 9,3

Al conservarse el llamado TrueSwing, o swing analógico, la jugabilidad se mantiene intacta. Si a esto sumamos los nuevos modos de juego y, sobre todo, los 19 campos incluidos, la diversión está asegurada.



DURACIÓN 9,3

Diversión asegurada y durante muchísimo tiempo. Si la anterior entrega era eterna, esta es prácticamente interminable. No os perdáis los nuevos campos, algunos de ellos realmente originales y difíciles.



a fondo XBOX



Si encadenamos acrobacias conseguiremos turbo.

El agua está increíblemente representada.

Las aguas nunca habían estado tan agitadas en Xbox

Los programadores de **Argonaut**, recordados por todos gracias a aquella obra maestra de **Super Nintendo** llamada *Star Fox* están últimamente de lo más productivo. Este mes, además de *I-Ninja* para **Sony** presentan ***Carve*** para **Take 2**, un arcade frenético donde las motos de agua son las absolutas protagonistas. En esta ocasión, al igual que en *Wave Race* de **Nintendo**, se ha optado por utilizar el modelo de moto en el que los pilotos van de pie, lo que permite que las acrobacias sean mucho más espectaculares y el control de las monturas más sencillo. Los saltos nos ayudarán a ganar velocidad y la lucha contra los rivales será bastante más encarnizada que en títulos similares, por lo que no será extraño que se decida todo en la última vuelta.
En resumen, nos encontramos ante el simulador de motos de agua más divertido que ha pisado una consola, aunque no sea el más realista. **DANI3PO**

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Take 2 Programador > Argonaut Jugadores > 1-8 Competiciones > 5 Torneos Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

3+

GRÁFICOS 9,1
La recreación del líquido elemento y su física es espectacular. Algunos escenarios son un poco parcos en detalles, pero sin embargo otros rebosan maestría por parte de los programadores.

MÚSICA / FX 8,9
La banda sonora que nos acompaña durante las carreras es todo lo cañera que se podría esperar de un juego de estas características. Lo mismo ocurre con los efectos de sonido y las voces.

JUGABILIDAD 8,9
No te costará más de cinco minutos hacerte con el control de las motos. Sin embargo, realizar acrobacias te supondrá algo más, pero la posibilidad de combinarlas añade muchas posibilidades al juego.

DURACIÓN 9,0
A la multitud de modos de juego, circuitos y pilotos ocultos que podremos ir desbloqueando, se une una modalidad de juego a través de Xbox Live para un máximo de ocho jugadores simultáneamente.

GLOBAL 9,0



GOTCHA FORCE

Capcom planta cara a Nintendo en su propio terreno y presenta una especie de Pokémon con más acción

ARMAS
Cada *Gotcha Borg* cuenta con su propio armamento, desde sables de luz a rifles de plasma

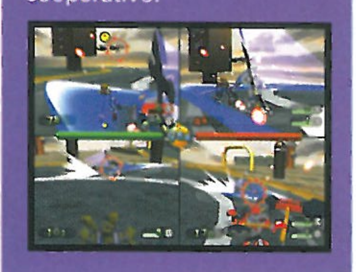
El protagonista es testigo de una lluvia de meteoritos sobre su pequeño pueblo. De ellos surgirán los Gotcha Borgs.

Partiendo de una idea similar, un grupo de amigos que recibe un «don», esta vez los simpáticos animalitos han sido sustituidos por pequeños engendros mecánicos de diseño muy actual. Las batallas por turnos han sido transformadas en encuentros llenos de acción con un montón de participantes, al más puro estilo *Power Stone*. Compite con tus vecinos para ir mejorando a tu robot, adquiere nuevas piezas y derrota a los malvados *Death Force* con tu propia armada *Gotcha Borgs*. Pese a ir dirigido a un público eminentemente infantil, se trata de un título divertido y muy cuidado en todos sus apartados. Una lástima que no haya sido, al menos, traducido al castellano. DANI3PO

//Un buen juego para los chavales//

Multijugador

Hasta cuatro jugadores simultáneos podrán compartir pantalla y participar en duelos, bien sea todos contra todos o en modo cooperativo.



Género > Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (10 Bloques)

7+

GRÁFICOS



8,7

Se ha intentado dotar al juego de toda la vistosidad posible, con originales diseños de los robots, secuencias de anime y escenarios que recuerdan a estancias de una casa. Muy acertado.

MÚSICA / FX



8,4

La banda sonora parece extraída de una serie de animación nipona, y las voces de los robots también resultan muy cercanas, sobre todo para los chavales aficionados a este tipo de programas.

JUGABILIDAD



8,6

El control es sencillo e intuitivo, similar a títulos como la saga Power Stone, también de Capcom. La dificultad nunca es excesiva y la posibilidad de personalizar el robot es de lo más acertada.

DURACIÓN



8,9

Gran variedad de modos de juego, una campaña para un solo jugador muy extensa, grandes posibilidades de «customización» y hasta cuatro jugadores a pantalla partida redondean un gran apartado.

NINTENDO GAMECUBE



GLOBAL 8,6

a fondo XBOX

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

Atari da un interesante giro a una de las licencias de juegos de mesa más famosas

Estrategia

Las batallas se resuelven cuando uno de los invocadores muere. Esto ocurre cuando no cuenta con criaturas para defenderse o no tiene maná.

ON-LINE

Las batallas de ***Magic The Gathering*** podrán ser disputadas a través de la red gracias al servicio **Xbox Live**

En esta nueva adaptación del popular juego de cartas, los programadores de **Secret Level** han debido pensar que no tiene ningún sentido crear una versión idéntica al juego de mesa en sí, y por ello se han decantado por un curioso sistema de juego. En esta ocasión dos «invocadores» se enfrentan sobre un terreno de juego y los combates son en tiempo real. Aunque seguimos contando con naipes, las criaturas que invoquemos aparecerán en pantalla y pelearán las unas contra las otras. A pesar de este giro, la estrategia sigue estando muy presente. Además de utilizar los monstruos más convenientes, podremos reforzarlos mediante hechizos y tendremos muy presente el consumo de maná, fundamental para nuestras acciones. Para *fans* de la saga. **DANI3PO**

Es bastante curioso contemplar los modelados 3D de las criaturas

//Tendremos más de 90 hechizos//

Género > Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Secret Level Jugadores > 1-2 Competiciones > 16 Arenas Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

12+

GRÁFICOS 8,3

Al menos los grafistas no se han ceñido a recrear las cartas del juego como en anteriores ocasiones. Es interesante ver a las criaturas de Magic The Gathering modeladas en tres dimensiones.

MÚSICA / FX 8,0

La música que ambienta cada una de nuestras batallas pasa prácticamente desapercibida por la intensidad de las mismas. Los efectos de sonido cumplen su misión sin incurrir en demasiadas florituras.

JUGABILIDAD 8,0

Los iniciados en el mundo de Magic comprobarán cómo es mucho más sencillo disputar encuentros en esta versión digital que en la de cartas. La simplificación del sistema de juego es acertada.

DURACIÓN 8,5

Dependerá de dos variables: tu afición por los juegos de cartas y tu conexión a Xbox Live. Si ambas son afirmativas puedes encontrarte con un juego casi eterno, donde cada partida puede ser diferente.



GLOBAL

Los combates entre las criaturas son espectaculares.

PLAYSTATION 2 / XBOX

WRATH UNLEASHED

Lucas Arts se arriesga con el lanzamiento de un particular juego de tablero y estrategia

Los programadores de **The Collective**, tras adaptar con bastante éxito las licencias de *Indiana Jones* y *Buffy*, se han dedicado al desarrollo de un título de estrategia muy desconcertante por su mecánica.
Las partidas se desarrollan sobre un tablero de casillas hexagonales sobre las que descansan diferentes criaturas mitológicas. Dos ejércitos de diferente alineación (luz u oscuridad, tierra o fuego) se enfrentan sobre él por el control de una especie de santuarios de poder que se hallan distribuidos por el mismo. Cuando dos de estos monstruos coinciden en la casilla tendrá lugar un enfrentamiento en tiempo real, como si de un arcade de lucha se tratase. La idea de ***Wrath Unleashed*** en un principio es buena, pero la ausencia de un Tutorial competente y la aleatoriedad de los combates, que no son más que un «machaca-botones», echan por tierra casi toda la diversión del juego. **DANI3PO**

TERRENOS
Según el terreno en el que se luche uno de los ejércitos se verá favorecido.

CRIATURAS
Desde minotauros a semidioses, pasando por unicornios, derrochan originalidad.

EL TABLERO
Podremos elegir entre una vista en dos o tres dimensiones. Cada casilla tiene sus propios atributos

Los movimientos especiales serán constantes en las batallas.

Género > Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Lucas Arts Jugadores > 1-2 Criaturas > 25 Ejércitos > 4 Modos de Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,7	8,2	7,7	7,8	7,9
PS2	8,4	8,2	7,7	7,8	7,7











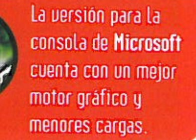

GRÁFICOS: Para tratarse de un juego de tablero es bastante espectacular. El modelado de las criaturas y sus detalle son notables, y los efectos especiales son una constante durante los combates.

MÚSICA / FX: Como cabría esperar, una banda sonora épica con reminiscencias orientales nos acompañará durante las partidas.
La majestuosa voz del narrador ayuda bastante a entrar en tensión.

JUGABILIDAD: La idea original de mezclar estrategia y lucha sufre de muchas carencias en su desarrollo. Se echa en falta un Tutorial adecuado y los combates son bastante poco estratégicos en su mayoría.

DURACIÓN: Si realmente logras engancharte, cosa bastante complicada, podrás tener juego para una buena temporada gracias a su variedad de modos, posibilidades y la opción para dos jugadores.


MEJOR VERSIÓN

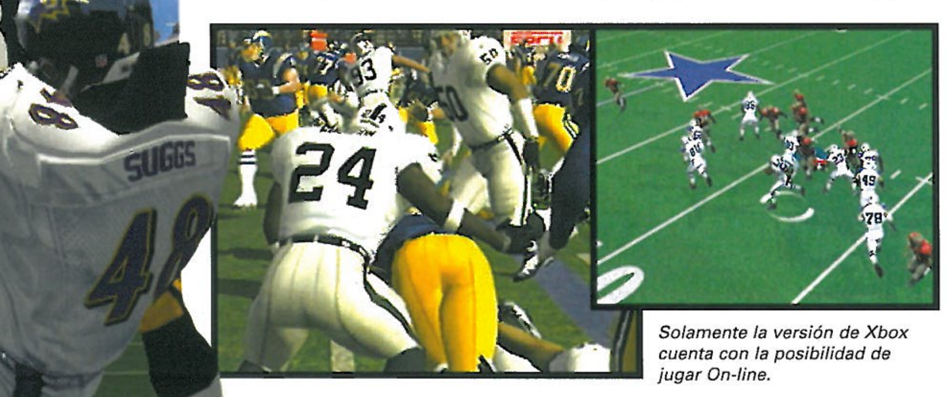

La versión para la consola de **Microsoft** cuenta con un mejor motor gráfico y menores cargas.



PLAYSTATION 2 / XBOX

ESPN NFL FOOTBALL 2K4

Un modo en primera persona es la principal novedad del programa de Sega



Solamente la versión de Xbox cuenta con la posibilidad de jugar On-line.



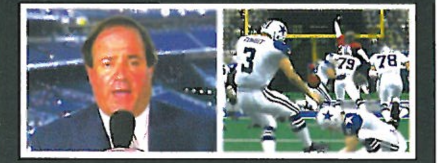
PRIMERA PERSONA
Este original modo permite disputar los partidos desde la perspectiva de un jugador.



THE GRIB
Incluye una serie de minijuegos (como el *Air Hockey* o un *Trivial*) así como múltiples elementos ocultos.

Ritmo televisivo

El estilo televisivo de la ESPN queda patente tanto en la *intro* como en la sucesión de imágenes, secuencias y repeticiones que se muestran durante los partidos. Los comentaristas también pertenecen a la cadena televisiva.



Tras triunfar en **Dreamcast**, la saga *NFL 2K* saltó a otras consolas en un año en el que no se lanzó en **Europa** su gran competidor: *Madden*. Para consolidarse ha potenciado el apartado visual, en el que la colaboración de la ESPN vuelve a quedar patente con el trepidante ritmo de las retransmisiones, las múltiples secuencias y una brillante selección de repeticiones automáticas. Por otra parte, **Visual Concepts** ha buscado introducir un poco de originalidad en un género muy estandarizado. La respuesta ha sido la inclusión de un modo que permite vivir los partidos en primera persona, con la misma perspectiva que tendría un jugador dentro del terreno de juego. También añade un modo denominado *The Grib*, en el que pueden participarse en diversos minijuegos a la vez que adquirir elementos inicialmente ocultos. Además, la versión de **Xbox** permite jugar *On-line*. De todas formas, el gran atractivo del programa sigue siendo el fútbol americano en su formato tradicional. El modo Franquicia, una de las novedades de la anterior versión, también está presente ofreciendo una amplia gama de decisiones tipo *manager*. Sus características le permiten competir en igualdad de condiciones con *Madden 2004*, que este año sí ha visto la luz en nuestro mercado. CHIP & CE

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Sports Desarrollador > Visual Concepts Jugadores > 1-4
Equipos > NFL Históricos Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Según consola

3+























PS2 9,3

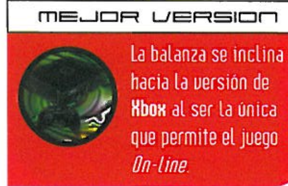
Sega potencia aún más el espectacular apartado gráfico de la anterior versión. El ritmo televisivo se une a la gran calidad gráfica lograda por los programadores para conseguir un resultado espectacular.

La colaboración con la ESPN permite que los comentaristas de la cadena televisiva sean los encargados de retransmitir los partidos. Como es lógico, en el apartado sonoro se nota el sabor americano.

El sistema de control es muy similar al de la anterior versión. Hay nuevas jugadas y movimientos con los que disfrutarán los más aficionados. La versión para Xbox cuenta con la posibilidad de jugar On-line.

Las nuevas opciones abren aún más el abanico de posibilidades que ofrece la saga NFL 2K. Aunque se agradece la originalidad, el modo tradicional sigue siendo el principal aliciente de un programa de larga duración.

MEJOR VERSIÓN



La balanza se inclina hacia la versión de **Xbox** al ser la única que permite el juego *On-line*.

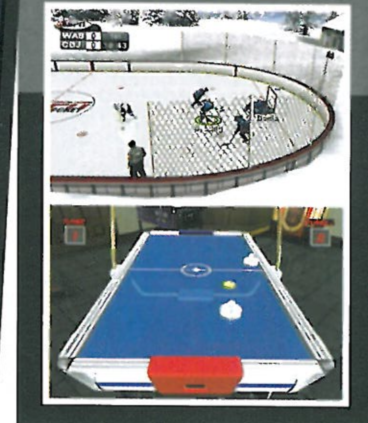
ESPN NHL HOCKEY 2K4

Más rapidez y nuevas opciones para la cuarta entrega de la serie



En el apartado visual se incluyen dos nuevas cámaras y se mantienen las secuencias.

Nuevos modos de juego



Aunque el modo Franquicia sigue siendo la estrella del programa, aparecen nuevas opciones que sirven como complementos. Entre ellas hay que destacar una serie de pruebas de habilidad, diversos minijuegos y partidos tres contra tres al estilo de *NHL Hitz*.

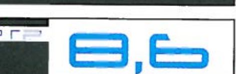
La serie dedicada al *hockey* fue la última de los componentes de la saga *2K* en dar el salto a otros soportes. Con este juego estamos ante la segunda aparición tanto para **PS2** como para **Xbox**, sin que en esta ocasión vea la luz en **GC**. La principal novedad es el aumento de velocidad en todas las facetas del juego. Esta circunstancia complica la visualización de los desplazamientos de la pastilla, por lo que los creadores han vuelto a optar por rodearla por una zona de color gris. La sensación de velocidad se hace aún mayor por el ritmo visual logrado mediante la reproducción de las retransmisiones televisivas de la ESPN. La complejidad para marcar goles continúa siendo un elemento presente, incorporando un nivel más de dificultad así como la posibilidad de adaptar múltiples parámetros a las condiciones del usuario. En cuanto al sistema de control, cambia la configuración de lagunas órdenes y se añaden nuevos elementos. Por lo que respecta a las opciones, hay que mencionar la aparición de nuevos modos de juego que sirven para complementar el simulador de corte clásico que sigue siendo el núcleo del programa. Entre estas novedades destacan los partidos tres contra tres y sorpresas como complementos, camisetas históricas y algunos minijuegos. **CHIP & CE**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Sports Desarrollador > Visual Concepts Jugadores > 1-2
Equipos > NHL Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Según Consola

3+

GRÁFICOS


Xbox 8,7


PS2 8,6

Al incluir cámaras con planos más cercanos se subsana uno de los problemas de la anterior entrega de la saga. Las secuencias y las repeticiones son todo un espectáculo.

MÚSICA / FX


Xbox 8,6

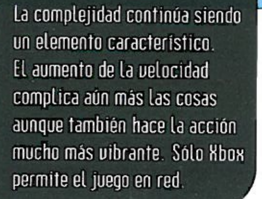

PS2 8,6

La música resultará familiar para los usuarios de las anteriores versiones y para los espectadores de las retransmisiones de la cadena televisiva ESPN. Los comentaristas también pertenecen a la citada cadena.

JUGABILIDAD


Xbox 8,6

PS2 8,5



La complejidad continúa siendo un elemento característico. El aumento de la velocidad complica aún más las cosas aunque también hace la acción mucho más vibrante. Sólo Xbox permite el juego en red.

DURACIÓN


Xbox 9,0

PS2 8,9

El modo Franquicia se ve acompañado por una serie de modos que, aunque en solitario no son demasiado atractivos, amplían las alternativas del programa en cuanto a opciones se refiere.


Xbox GLOBAL 8,5


PS2 GLOBAL 8,4

MEJOR VERSIÓN



Las dos versiones son muy similares, aunque sólo la creada para **Xbox** permite jugar On-line.

supertrucos

[PS2]

MEDAL OF HONOR RISING SUN

MUNICIÓN INFINITA
Introduce como clave **GOBY** en la pantalla de *passwords*. A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

MODO A PRUEBA DE BALAS
Introduce como clave **TANG** en la pantalla de *passwords*. A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

MODO BALA DE PLATA
Introduce como clave **TILE-FISH** en la pantalla de *pass-words*.
A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

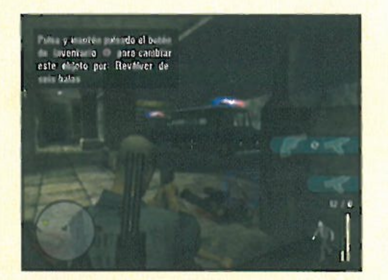
GRANADA DE GOMA
Introduce como clave **DAMSELY** en la pantalla de *passwords*.
A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

SNIPE-O-RAMA
Introduce como clave **PUFFER** en la pantalla de *passwords*. A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

TODOS LOS ITEMS
Introduce como clave **GARI-BALDI** en la pantalla de *pass-words*.
A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

MANHUNT

MODO DIOS
Completa el juego en el nivel más difícil y presiona Abajo, Abajo, Círculo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, R2, Arriba, Arriba, L1, Triángulo.



KYA DARK LINEAGE

VIDA AL MÁXIMO
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa L1, R2, L2, R1, Arriba, Arriba, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, *Start*.

SHRINK JAMGUT
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa R2, R2, Círculo, R2, L2, L2, Izquierda, L2, Triángulo.

GALERÍA DE BONUS
Presiona Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Abajo, Abajo, Cuadrado, Izquierda en el menú del juego. Repite este código para desbloquear más galerías.

ROGUE OPS

[PS2]

PIES GRANDES
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda. La pantalla parpadeará en blanco para confirmar que el truco ha funcionado.

SALTAR NIVEL
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa L2, Cuadrado, L2, Círculo, L2, Izquierda, L2, Derecha, L2, R2, R2, Cuadrado, R2, Círculo, R2, Izquierda, R2, Derecha, Cuadrado. La pantalla parpadeará .

[XBOX]

VIDA AL MÁXIMO
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, IZquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, X, X.

SALTAR NIVEL
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa Negro, X, Negro, Y, Negro, Izquierda, Negro, Derecha, Negro, Blanco, Blanco, X, Blanco, Y, Blanco, Izquierda, Blanco, Derecha, X. Un sonido te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

[GAMECUBE]

VIDA AL MÁXIMO
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, IZquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, X, X.

SALTAR NIVEL
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa R, X, R, Y, R, Izquierda, R, Derecha, R, L, L, X, L, Y, L, Izquierda, L, Derecha, X. Un sonido te informará de que el truco ha funcionado correctamente.



supertrucos

BATMAN RISE OF SIN TZU



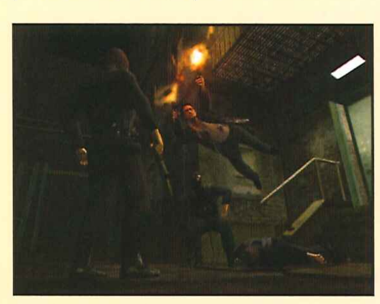
VIDA INFINITA
Mantén presionados L y R y pulsa a continuación Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha en la pantalla de presentación. Un mensaje aparecerá en pantalla.

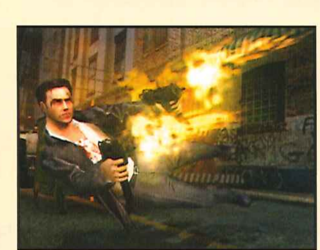
TODAS LAS MEJORAS
Mantén presionados L y R y pulsa a continuación Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo en la pantalla de presentación. Un mensaje aparecerá en pantalla.para confirmarte que el truco ha funcionado.

MAX PAYNE 2

VIDA INFINITA
Presiona L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2 al comienzo de un nivel para gozar de una salud a prueba de balas. Tendrás que realizar el truco al principio de cada nivel para tenerlo siempre activado.







RAINBOW SIX 3

MODO DIOS
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en pantalla.

TRAZADOR LÁSER
Presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo y pulsa dos veces el *stick* analógico derecho durante una partida.




PLAYSTATION 2

XBOX


GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2



01> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports
02> Pro Evolution Soccer 3
Deportivo ■ Konami
03> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games
04> Prince Of Persia LADT
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
05> Medal Of Honor R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games
06> True Crime Streets...
Shoot'em-up-Conducción ■ Activision
07> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games
08> Ghosthunter
Aventura ■ Sony C.E.
09> Jak II: El Renegado
Aventura-Plataformas ■ Sony C.E.
10> Maximo VS. Army...
Acción ■ Capcom

XBOX

01> Rainbow Six 3
Shoot'em-up ■ Ubi Soft
02> GTA Double Pack
Aventura ■ Rockstar
03> Project Gotham 2
Conducción ■ Microsoft
04> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games
05> Medal Of Honor R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games
06> Top Spin
Deportivo ■ Microsoft
07> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games
08> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports
09> Counter Strike
Shoot'em-up ■ Microsoft
10> Caballeros De La...
RPG ■ LucasArts



GAMECUBE

01> Mario Kart D.D.
Conducción ■ Nintendo
02> Star Wars Rebel Strike
Shoot'em-up ■ LucasArts
03> ESDLA: El Retorno...
Beat'em-up ■ EA Games
04> Mario Party 5
Juego de Tablero ■ Nintendo
05> Medal Of Honor: R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games
06> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games
07> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports
08> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco-Nintendo
09> Kirby Air Ride
Conducción ■ Nintendo
10> F-Zero GX
Conducción ■ Nintendo



N-GAGE

01> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports
02> T. Hawk's Pro Skater
Deportivo ■ Activision
03> Virtua Tennis
Deportivo ■ Sega
04> Tomb Raider
Aventura ■ Eidos
05> Splinter Cell
Aventura ■ Ubi Soft

GBA

01> Final Fantasy Tactics
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix
02> MOH: Infiltrator
Shoot'em-up ■ EA Games
03> Pokémon Pinball
Pinball ■ Nintendo
04> Super Mario Advance 4
Plataformas ■ Nintendo
05> Los Sims Toman La...
Simulador Social ■ EA Games

JAPÓN

01> Bio Hazard Outbreak
Survival Horror ■ Capcom (PS2)
02> Gran Turismo 4 Pro.
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)
03> Donkey Konga
Musical ■ Nintendo (GC)
04> Front Mission 4
Battle RPG ■ Square Enix (PS2)
05> Full Metal Alchemist
A. RPG ■ Square Enix (PS2)

muy personal

➪The Elf

DRIVER 3 (ATARI)
Ya jugamos con él hace unos meses y acabamos de recibir la última información audiovisual. Es el momento de asegurarnos que *Driver 3* romperá de nuevo los moldes del videojuego. El realismo de las colisiones, los daños en la carrocería, la física de los coches... Todo hace pensar que Reflections lo ha vuelto a lograr.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Driver 3
Aventura ■ Atari (PS2-XB-GC)
02> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)
03> Silent Hill 4
Survival H. ■ Konami (PS2-XB)
04> Forbidden Siren
Survival Horror ■ Sony C.E. (PS2)
05> Castlevania L.O.I.
Acción ■ Konami (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1 Pro Evolution Soccer 3
2 FIFA Football 2004
3 ESDLA: Las Dos Torres
4 Medal Of Honor Frontline (Plat.)
5 Need For Speed Underground

XBOX
1 Top spin
2 Project Gotham Racing 2
3 FIFA Football 2004
4 ESDLA: Las Dos Torres
5 Counter Strike

GAMECUBE
1 Mario Kart Double Dash!!
2 Star Wars Rebel Strike
3 ESDLA: Las Dos Torres
4 Mario Party 5
5 Metroid Prime (Player's Choice)

GAME BOY ADVANCE
1 Pokemon Pinball
2 Super Mario Advance 4
3 Final Fantasy Tactics
4 Golden Sun 2: La Edad Perdida
5 FIFA Football 2004

PSONE
1 FIFA Football 2004
2 Metal Gear Solid Band
3 Dragon Ball Final Bout
4 Dragon Ball Z U.B. 22
5 Pro Evolution Soccer 2 Band

GOLFOMENSAJES

Fordus. Alma de cántaro, pringadete... Nosotros no deseamos que te mueras de ebola, tal y como nos deseas. Preferimos que existas, que nos dejes gracias a las fotos de vuestra web (**www.pi-utrera.tk**) reirnos a mandíbula batiente con tu físico amorfo, con tu asimetría facial, con tu cuerpo de tuno tripitidor, con tu inmadurez recalcitrante. Necesitamos que vivas mucho más para que sigas haciendo el ridículo. Así que te rogamos que dejes de esnifar cuescos y abandones la ingesta de epidídimos. ¡Vive por nosotros!

Y al resto de necios. Estoy indignado con vuestra vagancia. Ni fotos, ni dibujos... Parece mentira, pero si seguís así voy a tener que tiraros de las orejas salvajemente.





Pezqueñines no gracias

Boris. Hospitalet del Llobregat (Barcelona)

Querido empaquetador de liendres. Espero que te hayas decantado por algún sexo ya, es que eso de emparejarte con los jureles, por muy majos que te parezcan, está un poquito pasado de moda, al igual que usar los mismos pañales varias veces dándoles la vuelta. Aunque quizá esa costumbre forma parte de tu herencia genética y no se pueda hacer nada al respecto. ¿Todavía tienes obsesión por oler bidones llenos de roña? Yo, sin embargo, a diferencia tuya te diré que me gusta besar, coger o abrazar a las féminas, eso sí, con menos pelo que yo. ¿Ves la diferencia ahora? Y recuerda: el «vicks vaporuv» es para la tos y esas cosas... Para los sobacos existe el desodorante... ¿te suena? Larga vida a Internecio, aunque sea a media página.

Hermanos necios. He aquí el típico ejemplo de fracasado, de adolescente perdido en un mar de granos almendreros que pretende cierta notoriedad recurriendo a ataques absurdos y carentes de originalidad argumental. En fin, vamos a por él, que lo merece... Si sostienes que retozar con jureles está pasado de moda, significa que hubo un momento que sí lo estaba, por lo menos en tu familia. Ahora entiendo todo. Debe ser duro que la foto de tu padre salga en los anuncios de Pescanova... ¿Bidones llenos de roña? Me temo que te equivocas. Sólo estaba dando collejas a tu novia. Al verme de lejos con la enana Gertrudis, y ver las moscas rodeándola, seguro que te confundiste. Gracias por recordar que es para la tos el «vicks vaporuv». Yo te recuerdo que no es un supositorio y que debes sacarlo de la caja, ¡guarrete! Hasta otra, melón.



Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

INTERNECIO

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es



TOP NECIO

- **FORDUS** — El utrerano más marrano
- **BORIS** — El palomo cojo de Hospitalet
- **R.DREAMER** — El embarazado solidario
- **THE SCOPE** — El atún calvo, claro
- **BENELO NSE** — El chulín de playa



*Muy triste lo de este mes... Sólo el inefable **Manuel García Chacopino** ha tenido a bien mandarme dibujitos. Y eso que era Navidad y tuvisteis tiempo de sobra. Menos mal que **Bénelo** se tiró el pisto y me mandó una felicitación navideña. Ya os vale necios. Que no se repita. Ya os estáis poniendo las pilas o me retiro a un monasterio cisterciense a meditar sobre el origen de las cucarachas... Ya sé que los bares de carretera os quitan mucho tiempo, pero entre camionero y camionero...*

LOCOS POR EL *MODDING*

Ha llegado el momento de renovar su ordenador. Con una pequeña dosis de imaginación y alguno de los cuarenta productos que se analizan en el número de febrero de PC PLUS, podrá personalizar su equipo y convertirlo en algo único. A este especial Modding le siguen rigurosas comparativas con las placas base más avanzadas del momento, utilidades de compresión y clientes de mensajería instantánea. No hay que olvidar tampoco los más de cincuenta productos de hardware y software evaluados en el laboratorio, como HP iPAQ 4150, Pinnacle PCTV Sat CI, Apple iPod, Nikon Coolpix 3700 y Epson Photo R300.
Por otro lado, en los informes de este mes encontrará las claves para proteger la oficina de todo tipo de amenazas, las predicciones del genial Gordon Moore, las terribles consecuencias de la «piratería» informática y audiovisual, y el CES 2004 en Las Vegas. Además, dos SuperCD llenos de aplicaciones gratuitas, programas completos como Cinema 4D CE6 y Policy Patrol 2.5, y demos como la del esperado Empire: Los Albores de la Era Moderna. Todo por 5 Euros en su quiosco.



RAINBOW SIX 3 EN EXCLUSIVA



Jamás un año había comenzado con tanta fuerza en el mundo del videojuego y por eso en PlayStation 2 Revista Oficial hemos preparado un número repleto de novedades y avances especiales de los mejores títulos de la temporada. En exclusiva presentamos la última creación del célebre Tom Clancy para PlayStation 2, el esperado Rainbow Six 3, sin lugar a dudas el shooter estratégico más aclamado de la historia. Acclaim se apunta a la moda del Tuning con Juiced, un espectacular título de conducción que aparecerá a finales de año y del que os adelantamos los primeros detalles. La nueva generación de juegos de terror llama a las puertas de PS2 y tanto Sony C.E. con su enigmático Forbidden Siren como Konami con Silent Hill 4 y Capcom con Resident Evil Outbreak comienzan a plantear su batalla por la corona del mejor Survival Horror de la temporada. Hemos jugado con el nuevo Splinter Cell, con el nuevo Ridge Racer y con la versión final de James Bond Todo o Nada para contaros todo lo que os ofrecerán. Como cada año queremos que seáis vosotros los que decidáis cuáles son los mejores videojuegos del pasado año, dentro de la revista os explicamos cómo participar y poder conseguir premios. Y, como cada mes, encontrás un fabuloso DVD con demos jugables. Todo por sólo 6 Euros.

AMANECERES Y PUESTAS DE SOL

Si es de los que creen que la cámara fotográfica no debe utilizarse en invierno, gracias al número de febrero de DigitalCamera Magazine descubrirá que es una época perfecta para la toma de puestas de sol y amaneceres. Con el informe especial de este mes aprenderá a convertir estas fotografías, ya de por sí hermosas, en verdaderas obras de arte. Por otro lado, entérese de todas las novedades gracias a los análisis de los últimos productos aparecidos en el mercado, como las cámaras Olympus E-1 y Sony Mavica CD500, la impresora fotográfica Epson Photo R300 y el programa Microsoft Picture It. También encontrará varios tutoriales de Photoshop y Paint Shop Pro gracias a los cuales aprenderá a crear un retrato al estilo de Andy Warhol, eliminar los elementos indeseados de sus fotografías, separar un motivo del fondo, añadir una atmósfera misteriosa a sus imágenes y mucho más. En las páginas de técnica descubrirá los trucos para aprovechar al máximo cada modo de disparo de su cámara, obtener las mejores imágenes de montañas, y crear su propio estudio fotográfico para la toma de bodegones.



ULTIMA HORA

UBI SOFT

CHAMPIONS OF NORRATH

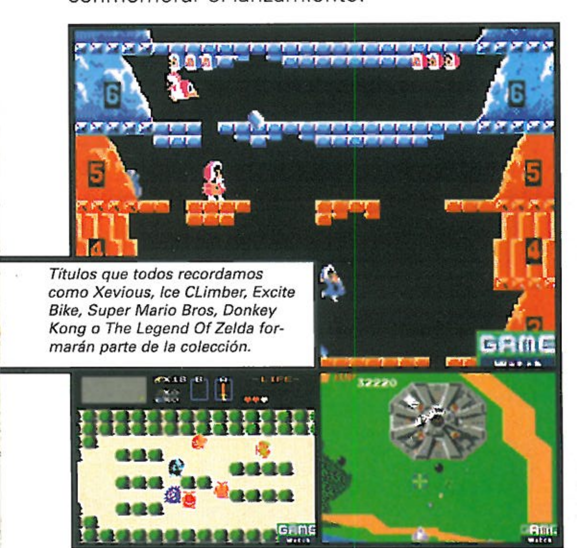
El próximo mes de marzo **Ubi Soft** lanza en **Europa**, un *Action RPG* que utiliza la famosa licencia de **Everquest**, el MMORPG más popular de la historia. En esta ocasión los desarrolladores han sido **Snowblind Studios**, los creadores del primer *Baldur's Gate: Dark Alliance*. El resultado es bastante similar a este último, aunque incluye suculentas novedades como la posibilidad de activar un *zoom* para apreciar mejor la acción y, sobre todo, el juego *On-line* para cuatro jugadores simultáneamente con *el Headset* de **Sony**.

Se podrá elegir entre cinco personajes diferentes y los niveles se generarán aleatoriamente cada vez que juguemos una nueva partida.

NINTENDO

FAMICOM MINI

Nintendo pondrá a la venta, el próximo mes de febrero en **Japón**, una serie de adaptaciones de juegos clásicos de la mítica consola de 8 *bits* para **Game Boy Advance**. Además, también lanzará una **GBA SP** especial para conmemorar el lanzamiento.



Títulos que todos recordamos como Xevious, Ice CLimber, Excite Bike, Super Mario Bros, Donkey Kong o The Legend Of Zelda formarán parte de la colección.

SONY C.E.

THE GETAWAY 2

Sony C.E. acaba de anunciar el desarrollo de la segunda parte de uno de los títulos más exitosos de su historia reciente. Como recordaréis, se trataba de un juego de acción enmarcado en **Londres**. La segunda parte volverá a tener como escenarios las calles de esta ciudad, y en esta ocasión podremos controlar a tres personajes diferentes.



Por ahora poco se sabe del juego. Las pantallas muestran al personaje principal (un boxeador retirado), aunque también se podrá controlar a una chica y a un policía.



35427
36103
35501
35542
45007
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
35935
36325
35980
36224
36329
35402
36281
36303
36164
36486
36523
I LOVE YOU
36094
35482
35485
45009
llamada perdida de tu amante
Llamar
36283
35818
35937
36000
36039
36487
36213
36155
35546
36914
35492
36648
36525
35989
35178
35180
35181
35316
35392
35465
35478
35479
35495
36171
35528
35529
35538
35540
35550
35944
35957
35954
35958
35960
35973
36460
PARA DESCARGARTE FOTOS DEL TOP
www.movilgalaxy.com
ENVIA FONDOS 7
+ESPACIO Y CÓD.
AL 7808
O LLAMA AL
806 52 61 50
MOVILSTATION
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
ENVÍA CONSOLA 23
SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO AL 7808
O LLAMA AL 806 52 61 60
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
SIBERIAN.ST2 1087
NIGHTMARE 1086
XIII 1088
VAMPIRE 1223
SPLINTERCELL2 1089
PRINCE OF PERSIA ARENAS DEL TIEMP 1281
SPLINTER CELL 1084
DESAILLY 1020
SPEEDDEVILS 1014
SIBERIAN STR. 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
HONEY BOX 1045
VELOZ Y EXT. 1041
ADVENTURE 1250
PIROPAZOS
TELECOÑAS
ESPECIAL DIA DE LOS ENAMORADOS
ELIGE LA BROMA O PIROPO Y LLÁMANOS INDICANDO SU CÓDIGO Y QUIEN VA A SER LA VÍCTIMA O DESTINATARIO. NOSOTROS LE LLAMAREMOS MIENTRAS TU SIGUES AL TELÉFONO Y OIRÁS EN DIRECTO SU REACCIÓN...
806 52 62 49
TSVBESOA Un sonoro beso virtual de un chico.
TSVBESOO Un cariñoso beso virtual de una chica.
PLANTON Un chico bronqueará a tu amiga por plant...
PLANTONCHICA Tu amigo recibirá la llamada de una chica...
TSVFA1 - TSVFA5 5 originales piropos a elegir para tu chico...
TSVFO1 - TSVFO5 5 originales piropos a elegir para tu chica.
TSVPA1 - TSVPA4 5 románticos poemas a elegir para tu chico...
TSVPO1 - TSVPO4 5 románticos poemas a elegir para tu chica.
ANUNCIO Ag. matrimonial tiene a su chica ideal...
BANCO Banco lo llamará reclamarle unas de
MEGA JUEGOS
envia MJ62
espacio y código del juego al 7494
o llama 806 52 61 43
XMEN2 XMEN
ITALIANJOB JOB
TOPGUN TOP
ELDER SCR. ELDER
MOBOWLING BOWLING
WILDBALL WILD
SLOTS SLOTS
ROULETTE ROU
B-MAN 107159
M-FUT 111582
TETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
polifónicos
BUSCATONOS
PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TONO13 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BUSQUEDA AL 7808
Envía TONO13 + un espacio y el código del tono > al 7808
O llama al 806 52 61 40
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
84090 TENGO QUECO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83604 LOCA MALENA GRACIA
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80108 BENNY HILL THEME
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80045 WITHOUT ME EMINEM
80125 MORTAL KOMBAT FILM
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80111 SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
83863 FALLIN HIGH SAFRI DUO
83580 WEEKEND SCOOTER
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
84034 UNO MAS UNO SON SIETE FRAN PEREA
82648 FELIZ NAVIDAD BONEY M
83585 LIBERTINE KATE RYAN
83933 ROSAS LA OREJA DE VAN GOGH
84068 DU HAST RAMMSTEIN
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
83809 GUARDIA CIVIL HIMNO
80067 BELISSIMA DJ QUICKSILVER
84067 EL EXORCISTA CINE
83834 LA ABEJA MAYA TELEVISIÓN
84042 RATONCITOS COLORADOS ANDY Y LUCAS
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
84064 DARTH VADER MARCHA IMPERIAL STAR WARS
80137 ENTER SANDMAN METALLICA
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
80406 TAKE ON ME A-HA
83661 AXEL F 2003 DJ MURPHY BROWN
83885 NUMB LINKIN PARK
81459 SMOKE ON WATER DEEP PURPLE
83814 SATISFACTION BENNY BENASSI
82886 NI MÁS, NI MENOS LOS CHICHOS
81664 CHILDREN ROBERT MILES
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
83586 SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK
80217 I CAN'T GET NO SATISFACTION R. STONES
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
82190 BETIS HIMNO OFICIAL
82361 CHIHUAHUA DJ BOBO
80091 20TH CENTURY FOX FILM
83477 HIMNO DE VALENCIA COM. VALENCIANA
84079 FROM THE INSIDE LINKIN PARK
83873 GOING UNDER EVANESCENCE
83886 CAPRICHOSA CHAYANNE
83650 SAINT ANGER METALLICA
83648 LA FAMILIA MUNSTER TELEVISIÓN
82440 DIME BETH
80321 UNFORGIVEN METALLICA
82364 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
83907 SLOW KYLIE MINOGUE
80078 BILLY JEAN MICHAEL JACKSON
81687 PUEDES CONTAR... LA OREJA DE VAN..
84054 LA ESENCIA DE TU VOZ ROSA
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR TELEVISION
80131 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER THEME
83258 SEVILLA F.C. HIMNO OFICIAL
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
80336 MACGYVER THEME
80012 SK8ER BOI AVRIL LAVIGNE
80831 JAMMIN BOB MARLEY
83430 TÚ SIGUE ASÍ OBK
83881 WHITE FLAG DIDO
83858 ALIVE SONIQUE
83895 QUIERO BESARTE ROSER
80366 LIVING ON A PRAYER BON JOVI
80150 BITTER SWEET SYMPHONY THE VERVE
80285 CHARLIE'S ANGELS THEME
82583 EN NAVIDAD ROSANA Y OT
80141 JINGLE BELLS CHRISTMAS
83896 EUROPA SANTANA
84061 SHUT UP BLACK EYED PEAS
80478 CRAZY AEROSMITH
83950 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
82411 DEPORTIVO DE LA CORUÑA HIM. OFICIAL
83934 TE NECESITO LUIS MIGUEL
83607 BESA MI PIEL NATALIA
81686 SAMBAME UPA DANCE
LOS + PEDIDOS
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
83875 WHERE IS THE HOOD AT? DMX
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
0116
0117
DragonBall
0394
Avril Lavigne
0290
0193
0194
0118
0119
0114
0115
ENVIA MJ18 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CODIGO DE TU FOTO AL 7049
¡¡¡FOTOS PARA MÓVILES!!!
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
FONDOBROMAS
ENVIA TONO14 +ESPACIO +CÓD. DEL AVISO AL 7808
O LLAMA AL 806 526 150
45003
1 mensaje que no es para ti
Leer
45036
1 llamada perdida de uno que no quiso decir su nombre
45011
9569 mensajes recibidos
Leer
45033
2 mensajes de un tal pos-it
45037
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
45013
2 mensajes y ninguno bueno
Devolver
45034
1 mensaje que no me atrevo a reproducir
Leer
45035
3 llamadas del mas allá
Llamar
45015
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
Encontrar
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494.
Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Top Gun TM Air Combat and Italian Job TM & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved.